Edgar 7. Gymn.

Das Turnen

in den

Spielen der Mädchen

von

Dr. Moritz Kloss.

Burgland

Mit 16 Tafeln Abbildungen, in Holz geschnitten von Prof. H. Bürkner, und einer Anzahl von Spielliedern.

Dresden, 1862.
G. Schönfeld's Buchhandlung (C. A. Werner).

22101726414

Med
K9671

Das Turnen

in den

Spielen der Mädchen.

In demselben Verlage erschien:

Das Turnen im Spiel

oder

Lustige Bewegungsspiele für muntere Knaben.

Eine Auswahl

der

einfacheren Jugend- und Turnspiele

zur

geistigen und körperlichen Erholung des jüngeren Alters.

Als Festgeschenk

und als Beitrag zu einer naturgemäßen Jugenderziehung

bearbeitet

von

Dr. Moritz Kloss.

Mit 16 erläuternden Figurentafeln. In Holz geschnitten von H. Bürkner.

Preis 12 Ngr.

Das Turnen

in den

Spielen der Mädchen.

Eine Auswahl

nützlicher und passender Jugend- und Bewegungsspiele.

Zur

geistigen und körperlichen Erholung des jüngeren Mädchenalters

wie als

Beitrag zu einer naturgemäßen Jugenderziehung

bearbeitet

von

Dr. Moritz Kloss.

Mit 16 Tafeln Abbildungen, in Holz geschnitten von Prof. H. Bürkner, und einer Anzahl von Spielliedern.

Dresden, 1862.
G. Schönfeld's Buchhandlung (E. A. Werner).

WELLCOME INSTITUTE
LIBRARY
Coll. welMOmec
Call No. QT

Vorwort.

Die Herausgabe dieses Spielbüchleins für Mädchen ist eine weitere Folge von dem Erscheinen eines Spielbuches für Knaben, welches der Verfasser vor einigen Jahren schrieb, um munteren Knaben eine Auswahl von Turn- und Bewegungsspielen in handlicher und leicht verständlicher Form näher zu führen.

Jenes schlichte Werkchen hat sich einer besonders günstigen Aufnahme zu erfreuen gehabt und vielfach wurde der Wunsch geäußert, der Verfasser möchte auch für Mädchen eine angemessene Sammlung von Spielen veranstalten. Es kam dieser um so lieber einem solchen Verlangen nach, als er schon seit Jahren der weiblichen Gymnastik besondere Aufmerksamkeit widmete und derselben mit Schrift, Wort und That Vorschub leistete. Wer die Nothwendigkeit einer weiblichen Gymnastik begriffen, wird auch die Bedeutung des Turnspieles für Mädchen zu würdigen wissen.

Die Neigungen und Eigenthümlichkeiten der Mädchen sprechen sich auch in der Art ihrer Spiele aus, so daß eine eigene Auswahl derselben allerdings als wünschenswerth erscheint. Vorstehendes Werkchen bietet eine solche Spiel-Sammlung zur Anregung und Pflege des jugendlichen Spiel- und Bewegungstriebes und mag Eltern und Jugendpflegern bestens empfohlen sein, damit auch unter unserer Mädchenwelt ein gesundes, frisches und fröhliches Wesen Verbreitung finde.

Dresden, den 17. April 1862. M. K.

„Den Zwecken des Turnens dienen auch die Turnspiele, deren Einführung durch die Schule ich Ihnen nicht dringend genug an das Herz legen kann.

Es ist bejammernswerth, wie verwahrlost in dieser Hinsicht die Kinder bei uns, namentlich auf dem Lande sind. Ich bin viel umhergereist und auf Excursionen umhergewandert, selten oder nie habe ich die Jugend zu geselligen Spielen vereinigt gesehen. Einsam oder paarweis stehen sie, halb träumend, halb gedankenlos in die Welt hineinstarrend, an Wegen, Wiesen, Wäldern da. Niemand denkt daran, die Kinder zu einer erheiternden geistbildenden Geselligkeit durch gemeinsame hübsche Spiele heranzuziehen. Die Kinder sogenannter wilden, von uns minder gebildet angesehenen Nationen sind in dieser Hinsicht oft besser daran.

Durch Einführung solcher Spiele würde das Volksleben in gemüthlicher und gesellig-sittlicher, wie in ästhetisch-poetischer Hinsicht eine wahre Bereicherung und Ausschmückung erhalten."

Worte des **Dr. H. E. Richter,**
Professor der Medizin in Dresden,
gesprochen in einer Lehrerversammlung.

Inhalt.

Zur Einleitung für Eltern und Erzieher.

Seite

Die erzieherische und gesundheitliche Bedeutung des Spieles im Allgemeinen 1

Die Bedeutung des Bewegungsspieles für Mädchen im Besonderen 13

Spiele zur Selbstbeschäftigung.

1. Das Kugel-Fangspiel. (Mit Bild) 26
2. Das Stein- oder Bickelspiel 27
3. Das Kronen-Luftspiel. (Mit Bild) 28
4. Das Rollrädchen oder das „Jonjou". (Mit Bild) . . . 29
5. Der Soloball (Mit Bild) 30
6. Das Stelzengehen 31

Gesellige Bewegungsspiele

I. Nachahmungsspiele.

1. Das Kesselspiel 34
2. Der Gänsedieb 35
3. Das Nachahmungsspiel 36

II. Laufspiele.

1. Vöglein flieg' aus 38
2. Fauchonzeck. (Mit Bild) 39
3. Die beiden Blinden, oder Jacob wo bist Du? . . 40
4. Die Blindekuh 41
5. Die stille Blindekuh 43
6. Das Topfschlagen 44
7. Das Mattmachen 46
8. Katze und Maus. (Mit Bild) 47

Seite

9. Das Kämmerchenvermiethen 49
10. Das Drittenabschlagen 51
11. Das Guirlandenspiel 52
12. Russische Motion 54
13. Der Plumpsack geht herum 58
14. Plumpsackverstecken 54

III. Hüpf- und Springspiele.

1. Die Spiele mit dem kleinen Schwungseile . . 59
(Dreizehn Beispiele mit 3 Tafeln Abbildungen.)
2. Die Spiele mit dem großen Schwungseile . . 74

IV. Werf- und Schlagspiele.

Ballspiele.

1. Der Fangball 80
2. Der Ball im Bogen 81
3. Der Wanderball 83
4. Der Stehball. (Mit Bild) 85
5. Der Kreisball 87
6. Das Federballspiel (Mit Bild) 94
7. Das Ballonspiel 92
8. Das Ballkorbspiel (Mit Bild) 94
9. Die Reifenspiele. (Mit Bild) 100
10. Das Ringspiel. (Mit Bild) 102
11. Das Stechvogelspiel. (Mit Bild) 104

Kegelspiele.

12. Das Wurfkegelspiel. (Mit Bild) 106
13. Das Ringkegelspiel. (Mit Bild) 113
14. Das Kugelspiel. (Mit Bild) 115
15. Das Bodschaspiel (Boccia) 116

V. Die Rundlaufspiele.

Drei Gruppen von Spielen. (Mit Bild) 118

Zur Einleitung für Eltern und Erzieher.

Die erzieherische und gesundheitliche Bedeutung des Jugendspieles im Allgemeinen.

Das Kinderspiel ist die erste gymnastische Beschäftigung des Menschen, sobald er über das Säuglingsalter hinaus ist.

Wenn das Kind anfängt zu spielen, da erwacht sein Geist, da wird es sich nun seiner Kraft bewußt, zu welcher in seinem kleinen Körper mit seinen noch schwachen Gliedmaßen der Keim gelegt ist. Der erwachende Geist will bald auch ein ausführendes Organ haben, und schon frühzeitig giebt sich beim Kinde in allerlei Leibesbewegungen das Streben kund, den Leib zum Diener und Werkzeug des Geistes zu machen. Von frühester Jugend an werden die körperlichen Fertigkeiten des kleinen Kindes auf die mannigfachste Weise geübt, ohne daß sie

Gegenstand einer planmäßigen Erziehung werden. Das Kind erzieht sich in seinen Spielen selbst zu Gewandtheit, Kraft und Gesundheit. Freiwillig, aber noch form- und planlos strebt das Kind auf diese Weise schon jenem Ziele nach, das später dem Erwachsenen mit Ernst und Strenge in der Turnkunst entgegentritt, welche den Körper in jeder Beziehung des sittlichen Lebens zum Diener und Träger des ihm einwohnenden Geistes machen soll und ihn zu diesem Zwecke in eine strenge Zucht nehmen muß.

Des Kindes erstes Thun und Handeln ist das fröhliche lustige Spiel. Je mehr Kraft in dem Kinde schon vorhanden ist, desto größer ist auch seine Thätigkeitslust, und je mehr eine naturgemäße Thätigkeit gestattet wird, um so mehr wächst auch die Kraft. Kraft und Thätigkeit müssen harmonisch auftreten, wenn das Kind in seiner Entwickelung naturgemäß vorwärts schreiten und zu Kraft und Gesundheit gelangen soll.

Des Kindes Spiel tritt zuerst in der einfachsten Gestalt in dem Vergnügen zu Tage, mit dem es die eigenen Gliedmaßen, den eigenen Leib in Bewegung setzt. Es nickt mit dem Kopfe, es klatscht mit den Händen, es fängt an zu laufen, zu springen

und zu tanzen, Alles aus reiner Lust an der eigenen, freien und kräftigen Bewegung. Das gesunde Kind freut sich seiner Kraft und giebt sich mit ungetheilter Lust dem Genusse fröhlicher Bewegung hin.

Die Weisheit des Schöpfers legte diesen Trieb nach Bewegungsfertigkeit in das Kind, welches demselben von frühester Jugend an in der mannigfaltigsten Weise nachgeht und so seine Körperbildung fördert, wenn es nicht durch Krankheit oder äußere Umstände davon zurückgehalten wird.

An die ersten Spiele des Kindes, in denen die Lust an der kräftigen Thätigkeit des eigenen Leibes hervortritt, reihen sich solche, bei denen es andere Gegenstände in Bewegung setzt. Das Kind spielt gern mit Sachen. Mit Kugeln, Bällen und ähnlichem Spielzeug, weiß es Mancherlei anzufangen. Bewegliche Gegenstände, die es in Bewegung setzen, fortrollen und fortwerfen kann, an denen und mit denen es seine Kraft und Geschicklichkeit zu erproben im Stande ist, sind ihm die liebsten Spielgaben. Welchen Reichthum von Situationen und Bewegungen hat die Kinderphantasie an das einfache Werkzeug, den Ball, geknüpft, der mit Recht dem Kinde als erstes Spielzeug in die Hand gegeben wird, weil es

damit allein oder mit Seinesgleichen so mancherlei lustige, unterhaltende und nützliche Spiele vorzunehmen weiß, theils nach eigener Erfindung, theils nach den Ueberlieferungen, durch welche sich dieselben unter der Kinderwelt selbst erhalten und fortpflanzen.

In dem Maße, nach welchem bei den spielenden Beschäftigungen auch der Geist des Kindes mehr und mehr geweckt wird, erhalten seine Spiele auch einen mehr geistigen Hintergrund, indem die Leibesübungen und Thätigkeiten einen bestimmten Character annehmen und Etwas ausdrücken sollen. Die dem Kinde besonders in die Augen fallenden Thätigkeiten und Beschäftigungen der Erwachsenen geben ihm reichen Stoff für Ordnung und Zusammensetzung seiner Bewegungsspiele. Denjenigen dieser Nachahmungsspiele, welche mit einer kräftigen Bewegung verbunden sind, pflegt das Kind den Vorzug zu geben, weil es im Thätigsein immer einen besonderen Reiz findet.

In der ersten Hälfte des ersten Kindheitalters wird das Kind sich mit sich oder seinem Spielzeug noch viel allein beschäftigen und seine Spielbewegungen nach seinem Sinn und nach seiner Weise ordnen. Nach und nach aber wandelt sich das

Kinderspiel um in ein gesellschaftliches, das Kind spielt mit andern Kindern, wobei es seinen eigenen Willen hintenansetzt, um nun nach bestimmten und gegebenen Vorschriften sich mit einer Genossenschaft für den Zweck des Spieles zu vereinigen. Die mit den Spielgenossen nun getheilte Freude wird auch zur doppelten Freude, und das Kind merkt es darum kaum, daß sich sein Spiel immer mehr in Arbeit umwandelt, daß es seine freie und selbstständige Stellung aufgiebt und sich dafür den allgemeingültigen Gesetzen des Spieles unterordnet. Mit dieser Umwandlung des Kinderspieles erhält dasselbe auch seine höhere Bedeutung als Erziehungsmittel. Das einsame Alleinspielen erzieht auch für das Alleinsein, das gesellige Spiel erzieht zur Geselligkeit und zu den Tugenden des geselligen Beisammenlebens. Im Gesellschaftsspiele lernt das Kind sich unter- und nebenordnen, seinen Eigenwillen, seine Anmaßung und seine Streitsucht bekämpfen, Ordnung halten, Freundlichkeit, Nachgiebigkeit und Besonnenheit üben und im Kleinen jene geselligen Tugenden der gegenseitigen Achtung, Liebe und Eintracht anwenden, welche später das Leben im Großen und Ganzen erfordert. Der Gehorsam

ist noch ganz besonders als die erste aller Tugenden hervorzuheben, welche das Kind im ersten Kindheitsalter gewinnen muß; im geselligen Spiele, im unverbrüchlichen Halten und Befolgen der Spielgesetze findet das Kind eine treffliche Schule dieses Gehorsams, den es sich hier um so leichter in das Herz hineinlebt, weil es sich ihm freiwillig unterwirft.

Es erhält das gesellige Treiben der Kinder in ihren Spielen seine Anregung immer durch den Thätigkeitstrieb derselben, welcher sich je nach ihrer Eigenthümlichkeit auf verschiedene Weise äußert, je nachdem sie dabei vorwiegend mehr mit ihren leiblichen oder geistigen Fähigkeiten, oder mit beiden zugleich eine Mitwirkung übernehmen.

Unser Buch berücksichtigt zunächst solche Spiele, welche vorwiegend in der leiblichen Bewegung ihren Mittelpunkt finden und von der Lust der Kinder an den Kraftäußerungen und den Geschicklichkeiten des Leibes getragen werden. In den hier gebotenen Turn- oder Bewegungsspielen haben die daran Theilnehmenden irgend eine Fertigkeit des Leibes und seiner Gliedmaßen anzuwenden und darzulegen, und zwar eine leibliche Fertigkeit, welche vom Geiste vollständig beherrscht wird und darum zugleich auch

geistige Fertigkeit ist. Denn alle körperliche Fertigkeit ist zusammengesetzt aus den willkührlichen Bewegungen der Gliedmaßen und der Wachheit der Sinneswerkzeuge. Es gelangt das Kind zu dieser Fertigkeit durch Uebung und Aufmerksamkeit, welche zusammenwirken müssen, um es in den Stand zu setzen, eine ganze Reihe von verschiedenen Kraft und Gewandtheit erfordernden Aufgaben mit Erfolg zu lösen.

Mit dem ernsten Gebiete des Turnens stehen diese Bewegungsspiele in einem nahen Zusammenhange; so oft eine gebildete Gymnastik in der Welt aufgetreten ist, hat sie auch dem Spiele besondere Aufmerksamkeit zugewendet. Viele der heiteren Turnspiele sind aus der strengeren Turnschule hervorgegangen, beide Gebiete streben zu einander und unterstützen sich gegenseitig. Während in der Turnschule die Bewegung nach ihrer folgerichtigen und wissenschaftlichen Seite auftritt, findet der Bewegungstrieb beim Turnspiel eine mehr freiere Entfaltung nach Gesetzen, welche sich die Spielgenossenschaft freiwillig auferlegt. Die Turnschule muß durch das Element der Freiheit ihre Beziehung auf das Spiel, und das Spiel durch das Element der Gebundenheit

seine Beziehung auf die Turnschule offenbaren. Weil alle die Bewegungsspiele mehr oder weniger körperliche Geschicklichkeit und Gewandtheit erzeugen, die Sinne, die Phantasie, die Aufmerksamkeit und die Thatkraft üben, so fallen sie ihren Resultaten nach ebenfalls in das Gebiet des Turnens, von dem sie sich nur durch die Form der Leibesübung unterscheiden.

Für gewisse Altersstufen ist das Bewegungsspiel die einzig richtige und naturgemäße Form der Körperübung, so daß z. B. für kleine Kinder die erste gymnastische Beschäftigung auch immer nur in die Form des Spieles zu kleiden sein wird, welchem sich alsdann das regelrechte Turnen anschließt. Später kehrt sich dieses Verhältniß um, indem für die reifere Jugend dem Spiele, welches vorzugsweise auf dem Turnplatze getrieben wird, die Mühe beim strengen Turnen *vorausgeht*, wie der Kampf dem Siege.

Neben ihrem allgemein bildenden und sittlichenden Einflusse behaupten die gedachten Spiele ihre Bedeutung als wichtiges Glied in dem Ganzen der Jugenderziehung zugleich in ihrer Eigenschaft als diätetische und vorbauende Stärkungsmittel, insofern sie den Entwickelungsproceß des jugendlichen Organismus seinen gesundheitlichen Verhältnissen nach wesentlich

fördern und viele Krankheitskeime des Körpers und der Seele ersticken helfen.

Die Heilsamkeit der Muskelbewegung, wie sie auch bei vielen Jugendspielen oft so allseitig hergestellt wird, ist so allgemein erprobt und anerkannt, daß wir hier nicht viel Worte darüber zu machen brauchen. Durch keine andere Verrichtung des menschlichen Körpers werden die Nerven so direkt zum Stoffwechsel in ihnen selbst veranlaßt, so daß die ausgiebige Leibesbewegung als ein bedeutendes nervenstärkendes Heilmittel anzusehen ist. Gerade in der Jugend ist das Nervensystem am reizbarsten: darum hat es in dieser Zeit die Anlage zur Ueberreizung und Erschöpfung. Unsere heutigen gesellschaftlichen Zustände sind überdies wie dazu gemacht, die Nerven der Jugend abzuspannen und aufzureiben; hier führen sie eine frühzeitige Schwächung durch Ueberfülle von Genüssen herbei, dort ein Siechthum durch Ueberarbeitung und Ueberbürdung des Gehirnes durch allerlei Lernbeschäftigungen.

Erinnern wir ferner daran, daß die Leibesbewegung ein untrügliches Anregungsmittel der Blutcirculation und der Verdauungsorgane ist, so ergiebt sich auch daraus die hygienische Bedeutung des Jugend-

und Turnspieles. Schon in der Jugend kann jenen Hemmungen der Blutbewegung und den Verdauungsschwächen vorgebeugt werden, von denen die medicinische Wissenschaft die Entstehung unserer characteristischen europäischen Krankheiten: der Scrophelsucht, der Schwindsucht, der Unterleibskrankheiten ꝛc. herleitet. Dr. v. Nußdorf drückt diese unumstößliche Wahrheit in dem Satze schlagend aus: „Leben ist Bewegung, Bewegung ist Kraft, Kraft ist Gesundheit. Wo niemals die Bewegung in Stocken versetzt oder gelähmt wird, da wird also Leben, Kraft und Gesundheit sein."

Nach alle dem wird die Erziehung stets wohl daran thun, solche Spiele der Jugend anzuregen und zu fördern, welche derselben die erforderliche leibliche Bewegung gewähren und dadurch den jugendlichen Körper kräftigen und ausbilden helfen.

Unser Büchlein bietet zur Förderung jenes Erziehungszweckes eine Auswahl solcher Spiele, welche verschiedener Art sind. Bei einigen wird der Wetteifer angespornt, wonach die Mitspielenden sich in körperlichen Bewegungen und Fertigkeiten einander zu überbieten suchen. Bei anderen kommt es auf die Gesammtwirkung der Spielgesellschaft an, indem

sich jedes einzelne Mitglied bemüht, durch eine Reihe ineinander greifender Thätigkeiten und nach besonderen gesetzlichen Bestimmungen eine seiner Gespielschaft zufallende Aufgabe zu lösen und dadurch die Gegnerschaar zu besiegen. Ein Theil der Bewegungsspiele nimmt die Schnelligkeit der Bewegung in Anspruch, ein anderer mehr die Ausdauer darin; die einen nehmen mehr die Arme und Hände, die anderen mehr die Füße in Anspruch. Noch andere veranlassen weniger eine kräftige Bewegung, als vielmehr eine sorgfältige, geschickte und aufmerksame Verwendung der leiblichen Bewegungen und Fertigkeiten, wenn es z. B. gilt, einen Ball, einen Ring, eine Kugel oder einen Reifen nach einem bestimmten Ziele zu werfen, oder einen derartigen Gegenstand aufzufangen. Aufmerksamkeit, schnelle Beobachtungsgabe und rascher Entschluß müssen da vielfach mitwirken, um im Vereine mit leiblicher Kraft und Geschicklichkeit den Fortgang des Spieles zu fördern und dieses selbst zu einem endlichen Austrage zu bringen. In dem Achtgeben auf die Reihenfolge, in welcher der Einzelne beim Spiele handelnd auftritt, in dem sorgfältigen Erspähen der etwa zu benutzenden Vortheile, in dem aufmerksamen Beobachten der Gegner-

schaar, in dem eifrigen Bemühen, diese irre zu leiten oder zu übervortheilen und dagegen seine Freunde wirksam zu unterstützen u. dergl. m. liegt ein großer Reichthum geistig-bildender Elemente, welche die gymnastischen Gesellschaftsspiele immer auf der Grundlage körperlicher Uebung und Fertigkeit zu Tage fördern. Je mehr die Bewegungsspiele das ganze Interesse der Mitspielenden in Anspruch nehmen, und je allseitiger und lebhafter dabei die leiblichen Geschicklichkeiten zur Verwendung kommen, desto schöner ist das Spiel, und desto länger wird es sich in der Gunst und in dem Gebrauche der Jugend erhalten.

Je nach den geistigen und körperlichen Entwickelungsstufen, sowie nach den verschiedenen Characteren und Neigungen der Kinder, wird bald diesem bald jenem Spiele der Vorzug gegeben werden. Die Erziehung wird wohl thun, die Wahl der Spiele durch die Kinder selbst treffen zu lassen. Der eigenthümlichen Natur des Kinderspieles widerspricht eine planmäßige Ordnung und dictatorische Vorschrift desselben von Seiten der Erwachsenen oder Erzieher, welche nur Zeit und Raum dafür schaffen mögen, alles Uebrige werden die Kinder am Besten selbst besorgen; sie werden stets die ihnen angemessenen

Spiele wählen, sie selbst zu ordnen wissen und darum um so mehr mit Herzenslust dabei sein.

Die Bedeutung des Bewegungsspieles für Mädchen im Besonderen.

Die Frage: ob Turn- und Bewegungsspiele auch für Mädchen passend seien? streift sehr an die Frage von der Nothwendigkeit und Zulässigkeit einer weiblichen Gymnastik überhaupt.

Es ist diese Frage gegenwärtig ihrer Lösung theoretisch und praktisch immer näher geführt worden.

Während noch zu Anfange dieses Jahrhunderts gewichtige Stimmen sich gegen eine förmliche Gymnastik für Mädchen richteten, wird dieselbe heutzutage von Aerzten und Pädagogen auf das Eindringlichste empfohlen, wie sie auch fast an allen vernünftig organisirten Mädchen-Erziehungsinstituten Einführung und zweckmäßige Pflege erfahren hat.

Die Fortschritte auf dem Gebiete der Diätetik, sowie die Ausbildung einer rationellen weiblichen Gymnastik selbst, haben dazu wesentlich mit beigetragen.

Die Aerzte wurden durch häufig sich wiederholende Krankheitserscheinungen auf einen auffälligen körperlichen Verfall des weiblichen Geschlechts hingewiesen, welchen die überall hörbaren Klagen über Unwohlsein, Verdauungsschwäche, zu große Nervenreizbarkeit, Hysterie u. dergl. m. leider nur zu sehr bestätigten. Indem man auf die Ursachen dieser bedauernswerthen Erscheinungen zurückging, wurde es klar, daß ein solcher nicht wegzuleugnender Schwächezustand meist von einer naturwidrigen Behandlung des Körpers durch Eltern und Erzieher, oder von einer unnatürlichen Lebensführung durch eigene Verschuldung herzuleiten war. Namentlich in Folge von Muskel- und Nervenschwäche gewann der Hysterismus als weiblicher Krankheitsgenius der Jetztzeit immer größere Herrschaft. Die daraus hervorgehenden Krankheiten unserer Zeit ließen sich immer zurückführen auf Schwächezustände, aus Mangel an naturgemäß durchgeübter Kraft. Auf dem Wege der Wissenschaft und Erfahrung schaffte sich die Ueberzeugung Raum, daß eben die Gymnastik ein hauptsächliches Stärkungsmittel für schwache Nerven abgeben müsse, weil sie dem obersten Lebensgesetze vollständige Genüge leistet, wonach die Kraft durch stufenweise Selbstthätigkeit in

ihrer Entwickelung fortschreitet. Denn der Lebens- und Wachsthumsproceß in jedem Organe des Leibes ist im Allgemeinen von dem Gebrauche seiner Kräfte abhängig. Ein Muskel z. B. wird immer mehr zusammenschrumpfen und seine Bewegkraft einbüßen, wenn er Jahre lang nicht geübt wurde, während er umgekehrt durch stufenweise erhöhte Uebung an Masse, Festigkeit und Elastizität seiner Fasern zunimmt. Nun beschränkt sich aber die Leibesübung nicht auf die stoffliche Vervollkommnung der Muskeln und ihrer Nerven allein, sondern sie setzt vom Muskelsystem aus das ganze Triebwerk des Lebens in eine verstärkte Bewegung. Kreislauf, Athemholen, Verdauung, Blutbereitung, Ab- und Aussonderungen, Schlaf, kurz der Inbegriff der bildenden Prozesse, welche die Organe des höheren Nervenlebens mit einer gesunden und ausdauernden Thätigkeit ausstatten sollen, erfüllen diesen Zweck ebenso bei angemessener und fortgesetzter Muskelübung, als sie beim Mangel derselben vielfach in Stocken gerathen müssen.

Unsere ganze leibliche Natureinrichtung ist so vollständig auf den Gebrauch der Leibeskräfte durch die willkürliche Bewegung berechnet, daß es der ganzen Verkehrtheit und Verschrobenheit der Pädagogik be-

durfte, um in unserer Jugend den angestammten, mächtigen Bewegungstrieb zurückzudrängen und jede heilsame und nothwendige Muskelübung ängstlich zu vermeiden.

Insbesondere haben unsere Mädchen und Jungfrauen unter der Zwangherrschaft naturwidriger Sitten dergestalt zu leiden gehabt und auch noch zu leiden, daß sie sich jeder rüstigen Bewegung als einer Ueberschreitung der eng gezogenen Gränzen des conventionellen Anstandes enthalten müssen, um dafür einem chronischen Siechthume zum Raube zu werden, welches ihnen unter unzähligen Gestalten das Leben verbittert und oft genug einem frühen Grabe zuführt.

Daß eine allgemeine Einführung der Gymnastik bei der weiblichen Erziehung zur Nothwendigkeit werde, das stand wissenschaftlich fest; allein das Wie war noch nicht klar und wollte hie und da noch nicht einleuchten. Zahllose Vorurtheile waren in dieser Beziehung erst hinwegzuräumen. Wo man allerdings die für Knaben und Jünglinge eingerichteten Turnübungen ohne Weiteres auch für die Mädchen übertrug, da mußte man vielfach Anstoß und Widerspruch erregen. Die Derbheit der spartanischen Weiber, welche den gymnastischen Uebungen so energisch selbst

bis zur Uebertreibung oblagen, bot allerdings kein nachahmungswürdiges Musterbild für die Neuzeit dar. Es bedurfte erst weiterer Vorarbeiten, um eine weibliche Gymnastik auszubilden und durchzuführen. Für die weibliche Organisation mußte die Gymnastik eigens nach allgemeinen, aus ihrem Naturell entnommenen Grundsätzen bearbeitet und das richtige Maß einer ebenso nützlichen wie schönen Gymnastik festgesetzt werden. Nach Theorie und Praxis trat so nach und nach eine solche rationelle weibliche Gymnastik in's Leben, welche fern von den Ausschreitungen einer rohen Leibesübung darauf ausging, das kräftigende und geschmeidigende Element der Leibesübung mit dem gefälligen und verschönenden zu verbinden. Die Einsprüche, welche gegen die Leibesübungen der Mädchen von Seiten der Weiblichkeit, der zarten Sitte, der Vornehmheit und anderer Erfindungen einer blasirten Verbildung sich erhoben, wurden so immer mehr widerlegt. Und damit erledigt sich zugleich die Frage von der Zulässigkeit der Turn- und Bewegungsspiele für Mädchen, deren Einführung und Pflege nicht blos als statthaft, sondern als eine Sache von Wichtigkeit erscheint.

Auch den Mädchen ist es eben so gut wie den Knaben nöthig, ihre Jugend echt jugendlich auszuleben und ihrem natürlichen Drange zu erfrischender Bewegung im heiteren Spiele nachzuleben, wobei die gesundheitliche und gemüthliche Seite des weiblichen Lebens mancherlei Nahrung und Förderung erhält.

Die berühmte Hendel-Schütz erzählt in ihrer Biographie, daß sie von ihrem braven Vater in ihrer Jugend sehr streng gehalten worden sei und etwas Tüchtiges habe lernen müssen; sie fügt dann aber klagend hinzu: „Was Kinderspiele, Erholungsstunden und überhaupt süße Kindheit und Kindesfreiheit ist, habe ich leider nie erfahren."

In diese Klage möchten auch heutzutage gewiß noch viele Mädchen einstimmen, die in Mädchenschulen und Pensionaten Tag für Tag mit Lectionen im Französischen, Englischen, Italienischen, in deutscher Literatur, in Geschichte, Geographie, Mythologie, Physik, Naturgeschichte, im Rechnen, Zeichnen, Singen und Clavierspielen, sowie in weiblichen Arbeiten, förmlich abgehetzt werden, ohne daß ihnen ein Stündchen für freie Bewegung oder heitere Spiele übrig bleibt. Man sorgt sich vielmehr ängstlich, daß

Etwas versäumt werden könnte, wenn nicht jeder Augenblick mit Lernen und Sticken ausgefüllt wird, und man ahnt nicht, welcher Versäumniß man sich eigentlich schuldig macht in Erfüllung der Pflichten hinsichtlich der körperlichen Entwickelung der Kinder. „Bedenkt, welch ein Unrecht ihr an einem Mädchen begeht, sagt Frau v. Maintenon, wenn es durch eure Schuld kränklich und krüpelig wird. Gebt euren Mädchen keine leckere, sondern derbe Kost, gewöhnt sie an jede Art von Kraftübung; nächst ihrem Seelenheil verabsäumt nicht, ihre Gesundheit zu kräftigen und auf ihre Tritte und Haltung Acht zu geben. Man muß die Jugend heiter stimmen und Mannigfaltigkeit in ihren Unterricht bringen. Eine finstere und verdrießliche Erziehung hat keine Gewalt über die Seele. Die Leitung der Jugend bedarf Frohsinn und ein Etwas, das sie fesselt." Unsere heutige Erziehung hat nach dem Allen hinreichende Veranlassung, solche Spiele, wie sie unser Büchlein bevorwortet und darbietet, der Mädchenwelt bereiten und pflegen zu helfen, weil dadurch das gesammte Lebens- und Erziehungsgeschäft der Jugend erheitert und erweitert wird. Es ist umsomehr an der Zeit, auf einen so unscheinbaren Gegenstand hin-

zuweisen, weil in unseren Mädchenschulen Körper- und Geistespflege noch nicht so in einander greifen, wie sie es sollten. Gerade die Mädchen werden häufiger als die Knaben in Folge der Vernachlässigung ihres körperlichen Gedeihens von Krankheiten befallen, denen durch angemessene Leibesübung zur rechten Zeit vorgebeugt werden kann.

Es kann die Leibesübung natürlich in den Spielen nicht allein bestehen; diese wechseln vielmehr mit einer systematischen Körperübung ab, gehen ihr voraus, oder schließen sich ihr an. Die Forderung bleibt aber für die Mädchen immer stehen: Bewegung und immer wieder Bewegung, täglich wenigstens einige Stunden, wo möglich im Freien, oder in reiner Stubenluft. An Spielen dazu fehlt es nicht, wie unser Büchlein beweist.

Wie aber die Turnübungen der Knaben nicht ohne Weiteres auch für Mädchen passen, so eignen sich auch die Knabenspiele nicht zugleich auch für die Mädchenwelt. Jene Lauf-, Werf- und Schlagspiele, die mit starker Leibesübung, mit heftigem Rennen und Springen verbunden sind, taugen nicht für Mädchen, deren Leibesbau und sonstiges Wesen hinreichende Veranlassung bieten, den Bewegungsspielen

nach Art und Ausdehnung engere Gränzen zu ziehen. Ein Mädchen, zu vielen leiblichen Uebungen angehalten, die nur für Knaben passen, wird eine Unnatur, eine widerliche Erscheinung, weil sie den Character ihres Geschlechts verleugnet. Im Allgemeinen haben auch die Mädchen selbst so viel Schick und Blick, um das für sie Passende herauszufinden. Wie die weibliche Gymnastik eine mehr beschränkte ist, so sind auch die Bewegungsspiele für Mädchen nicht so mannigfach als die der Knabenwelt. Es ist auch nicht nöthig, daß viele Spiele im Gange sind. Für die einzelnen Altersstufen reichen oft wenige aus, die von der Jugend oft mit Rücksicht auf die Jahreszeit mit Vorliebe in Gang gebracht werden. Es braucht ein Spiel auch nicht so überaus kunstreich zusammengesetzt und mit allerlei Zuthaten ausgestattet zu werden; oft fesselt das Einfachste die Kinderwelt, wie das A. Krummacher in dem Gedicht:

„Verkennet nicht die Weisheit der Natur!“

ausspricht:

„Wie sie zum Ernste mischt das zarte Spiel,
Wo sich der Scherz mit Ernst und Kraft vermählt.
Liegt nur in eurer Pläne Kunstgebäu,
Nicht in der Kindheit Spielen auch ein Sinn?“

Auch das Kleine und Unscheinbare hat im Kinderspiele seine Bedeutung, selbst wenn es vom Ernst der Erwachsenen oft geringschätzig belächelt wird.

Uebrigens sind die Bewegungsspiele für Mädchen nicht neu. Gymnastische Spieltänze trieben im Alterthume schon die griechischen Jungfrauen, bei denen namentlich der Hormos (Halskette) beliebt war, wobei mit Anstand und weiblicher Grazie nach bestimmter Ordnung allerlei Wendungen und Umzüge ausgeführt wurden. Auch der Geranos (Kranich) war ein solcher Reihentanz der griechischen Mädchen, welche ihn mit ineinandergeschlungenen Händen ausführten und die Reihentänze nach den Zügen der Kraniche ordneten, bei denen immer Einer an der Spitze fliegt, während die andern ihm nachfolgen. — Auch im christlichen Mittelalter übten die Mädchen die Ballspiele und den Ringelreihen, den sie mit kurzen Liedern verschönten, davon sich manche bis auf den Anfang unseres Jahrhunderts, ja bis auf den heutigen Tag erhalten haben, und die auf den Wiesen und in den Gärten, sowie auf den Straßen aufgeführt wurden.

Möchte auch die hier gebotene Auswahl von Bewegungsspielen dazu beitragen, daß das Jugendspiel

überhaupt als Erziehungsmittel seine entsprechende Berücksichtigung und Verbreitung auch unter unserer heutigen Mädchenwelt fände und zugleich die Aufmerksamkeit allgemeiner auf eine naturgemäße Erziehung der Mädchen gelenkt werde. — Wer seinen Kindern ein großes Erbe hinterlassen, wer ihnen Glück, Freude und Gedeihen bereiten will, erziehe sie zu Kraft und Gesundheit, allerdings nicht des Leibes allein, sondern zugleich auch zur Gesundheit des inneren und höheren, des geistigen und sittlichen Lebens.

Spiele zur Selbstbeschäftigung mit Handgeräthen.

Zur Erreichung der Gewandtheit im Gebrauche der Gliedmaßen, wie zur Uebung der Sinneswerkzeuge hat man von jeher die Gewohnheit gehabt, kleinen Kindern bewegliche Gegenstände zur Handhabung zu übergeben.

Das erste Spiel, welches die alten Griechen den Kindern boten, wenn diese erst aufrecht sitzen konnten, war das mit der Archytasklapper oder mit Bällen, die man in die Hand gab. Konnte das Kind dann gehen, so gab man ihm andere leicht bewegliche Gegenstände, mit denen es Gelegenheit zur Uebung seiner Gewandtheit und Kraft erhielt.

Auch in den altdeutschen Gräbern sind Kinderklappern von verschiedener Gestalt, sowie mancherlei andere

Spielwerkzeuge aufgefunden worden, so daß man annehmen kann, die Kinder im Alterthume haben ebenso wie die heutigen Tages die Neigung zum Spielen mit Handgeräthen gehabt, welcher auch von den Eltern mit Recht Vorschub geleistet worden ist.

Für Mädchen waren das meist Modelle der häuslichen Gefäße, Schüsseln, Truhen und Krüge, überhaupt Nachbildungen von Werkzeugen, deren sie sich einst als Jungfrauen und Hausmütter zu bedienen pflegten. Es fehlt nicht an Andeutungen, daß die Mädchen des christlichen Mittelalters ebenso ihre Puppen, Wiegen, Schränke, Truhen und Gefäße gehabt, wie die des neunzehnten Jahrhunderts, und daß sie mit denselben die Arbeit und Beschäftigung der Mutter und Magd nachahmten. Wer kennt nicht die Emsigkeit und die Ausdauer, mit welcher kleine Mädchen in den Kinderküchen sich beschäftigen können.

Unser Buch nimmt auf solche Spiele nicht Rücksicht, sondern hebt nur solche hervor, die einige gymnastische Bedeutung haben. Von solchen Bewegungsspielen, mit denen sich kleine Mädchen gern für sich beschäftigen, mögen folgende hier ihre Stelle finden.

1. Das Kugel-Fangspiel (Bilboquet).

(Taf. I a.)

Mit den in den Spielwaarenhandlungen zu habenden Fangbechern oder Kugelfängern wissen kleine Mädchen allerliebst zu spielen.

Der auf einem 4 bis 6 Zoll langen Stabe stehende Holzbecher ist zur Aufnahme einer Holzkugel von entsprechender Größe bestimmt, welche an einem Faden hängt, mit dem sie an der Mitte des Holzstabes befestigt ist. Diese Schnur muß etwas länger sein, als der Stab selber.

Man bringt, den Stab etwa in der Mitte erfassend, die Kugel in eine pendelartige Schwingung, um sie dann mit einem leichten Ruck in die Höhe zu schnellen und alsdann mit dem untergehaltenen Becher aufzufangen.

Es wird das ebenso mit der rechten wie mit der linken Hand geübt. Sind mehrere Mädchen beisammen, so regen sie ihren Wetteifer auch wohl in der Weise an, daß sie einen Spielgang von etwa acht Würfen festsetzen, jedes richtige Auffangen der Kugel wird gezählt.

Eine schwierigere Gestaltung dieses Kugel-Fangspiels besteht darin, daß die Kugel mit dem spitzen Ende des Fangbechers aufgespießt wird, zu welchem Zwecke die

Kugel ein der Spitze entsprechendes Loch haben muß, das sich auf der dem Anknüpfungspunkte der Schnur gegenüber liegenden Stelle befindet.

2. Das Stein- oder Bickelspiel

erfordert fünf glatte und rundliche Steine, welche die Mädchen aus dem ersten besten Kieshaufen sich ausleſen.

Man legt dieſe Steinchen, die leicht faßbar ſind und alle zuſammen leicht in einer Hand gehalten werden können, der Reihe nach auf den Boden, auf einen Tiſch oder eine Steinplatte.

Das Spiel beginnt damit, daß man einen Stein ergreift und in die Höhe wirft, um ihn wieder aufzufangen. Während dieſes Auffliegens auf etwa drei bis vier Fuß muß jedoch einer der daliegenden Steine ſchnell aufgerafft und mit dem nun aufzufangenden Steine in der Hand behalten werden. Nun folgt das Aufwerfen beider Steine und gleichzeitiges Aufraffen des dritten daliegenden Steines.

So geht das fort, bis alle Steine auf dieſe Weiſe in eine Hand gebracht worden ſind.

In umgekehrter Folge wird auch das Auflegen der Steine wieder bewirkt, indem während des Aufwerfens

von vier Steinen der fünfte schnell wieder auf seinen Platz zu legen ist u. s. w.

3. Das unter dem Namen

Salon-Luftspiel

bekannte Wurfspiel wird mit einer Vorrichtung gespielt, die in den Spielwaarenhandlungen zu haben ist. Geschickte Mädchen können sich auch wohl diese Vorrichtung selbst verfertigen. Auf unserer Zeichnung (Taf. I b) ist diese zu erkennen.

Aus leichtem Seidenpapier wird eine Art von Krone geschnitten, deren Rand etwa zwei Zoll hoch ist, deren Durchmesser etwa sechs Zoll beträgt. Auf dem Grunde der Krone sind ähnlich wie die Speichen eines Rades schmale Papierstreifen eingeklebt, die alle einen breiteren lappenartigen Ansatz haben, gleichsam um Luftschirme zu bilden. Es ist diese Papierkrone sehr leicht zusammenzusetzen und so zu construiren, daß sie wie ein Fallschirm aufgeworfen langsam zur Erde fällt. Dieses Fortschweben in der Luft ist es eben, was die Mädchen beschäftigt, indem ihnen die belustigende Aufgabe zufällt, die Papierkrone fortwährend hochzutreiben und deren Niederschweben auf den Boden zu verhindern. Zu diesem Zweck bedienen

Das Kronen-Luftspiel, Kugel-, Saloball- und Rollrädchen-Spiel

Taf I, S. 26–30.

sie sich eines fächerartigen Pappstückes, das der Krone durch fortgesetztes Wedeln die zum Fliegen nothwendige Luftbewegung zuführt.

4. Das Spiel mit dem

Rollrädchen,

bei uns auch unter dem Namen Joujou bekannt, ist für kleine Mädchen recht unterhaltend (Taf. I c).

Es gehört dazu ein Holzrädchen von etwa drei Zoll im Durchmesser und einem halben Zoll Dicke, welches mit einem feinen Durchschnitt in zwei Hälften zerlegt ist, die nur durch eine Axe von etwa einem halben Zoll Stärke verbunden sind. An dieser Verbindungsaxe wird eine etwa vier Fuß lange Schnur angebracht, deren freies Ende in einer Schleife ausgeht, durch welche der Zeigefinger gesteckt wird.

Durch die Befestigung der Schnur an der Axe des Rades, um welche sie gewickelt wird, kann man das Rädchen so in Bewegung setzen, daß es an der Schnur fortwährend schnurrend auf- und abläuft. Sowie man das Rädchen bei umwickelter Schnur losläßt, so daß es scheinbar zur Erde fallen will, muß man durch eine entsprechende Gegenbewegung es dahin bringen, daß es

rädelnd wieder aufsteigt und mit Daumen und Mittelfinger erfaßt werden kann.

Dieses fortwährende Fallen und Aufsteigen muß durch eine geschickte Handbewegung regulirt werden, was die Mädchen bei einiger Uebung leicht mit der linken wie mit der rechten Hand herausbringen.

5. Das Soloballspiel

bereitet die Fertigkeit im Auffangen des Balles recht zweckmäßig vor, wie sie später bei den geselligen Ballspielen so vielfach nöthig ist. Es besteht das Soloballspiel in einem fortwährenden Aufwerfen und Wiederauffangen des Balles oder mehrerer Bälle. Die dazu erforderlichen Bälle dürfen nicht allzu groß sein, so daß man mindestens zwei bequem in einer Hand halten kann. Zuerst wird von den beiden in einer Hand gehaltenen Bällen der eine senkrecht in die Höhe geworfen, und während er wieder niederfällt, um von derselben Hand aufgefangen zu werden, wird auch der zweite in die Höhe befördert. So setzt sich das mit dem Aufsteigen und Niederfallen der Bälle fort, was ebenso von der rechten, wie von der linken Hand auszuführen ist. Bei fortgesetzter Uebung kann das Soloballspiel auch so verändert werden,

daß der auffliegende Ball an eine Wand angeworfen wird.

Noch schwieriger wird dieses Ballwerfen, wenn gleichzeitig jede Hand mit zwei Bällen arbeitet.

Den Federball werfen kleine Mädchen gern für sich allein mit einem Holzbecher (Taf. I d), der bei seiner trichterartigen Form auch das Auffangen erleichtert.

6. Das Stelzenlaufen.

„Das Stelzenlaufen ist sowohl eine gute allgemeine Gymnastik, als auch insbesondere ein wirksames Ausgleichungsmittel der aus Schwäche der obern Rückenmuskeln entstehenden Haltungsfehler und der Einwärtsstellung der Füße."

Dr. med. Schreber.

Für junge Mädchen ist das Gehen auf den bekannten Stelzen eine vortreffliche Körperübung, der sie sich auch mit besonderem Vergnügen widmen. Es hat für sie einen besonderen Reiz, etwas höher als gewöhnlich zu stehen und also einherzustolziren. Die Stelzen, welche man den Mädchen unbedenklich zu ihrer Selbstbeschäftigung überlassen kann, müssen nun folgende Einrichtung erhalten.

Zunächst passen für Mädchen nicht so hohe Stelzen wie für Knaben; die Fußtritte der Stelzen für Mädchen sind etwa in einer Höhe von einem Viertel- oder halben

Fuß über dem Boden anzubringen. Alsdann sind kurze Stelzen, welche mit Griffen etwa in Hüfthöhe gehalten werden, weniger zweckmäßig als jene mit leicht gearbeiteten und nach oben schwächer zulaufenden langen Stangen, die bis über den Kopf hinausreichen. Hier nimmt das Mädchen auf den Stelzen eine aufrechte Haltung des Körpers dergestalt ein, daß die Stelzenstangen hinter den Armen an den Schulterblättern anliegen, wobei also die Schultern kräftig zurückgenommen werden müssen.

Es erlernen die Mädchen das Stehen und Gehen auf den Stelzen leicht, wenn sie sich an eine Thür oder sonst einen Gegenstand anlehnen können und nun zunächst eine Art von Schwingung probiren, bei der sie genöthigt sind, die Stelzenknaggen fest an die Fußsohlen heranzuziehen. Bei einiger Uebung kommen sie alsdann von selbst darauf, allerlei hübsche Gang- und Schrittweisen, Drehungen und andere Stelzenkunststückchen darzustellen. Der Kibitzgang, das Galopphüpfen und derartige Bewegungen, welche die Mädchen von der Turnstunde aus kennen lernen, werden leicht auf die Stelzen übertragen und zu ihnen neue Stückchen erfunden.

Gesellige Bewegungsspiele.

Wenn die Mädchen zuerst in dem Spielen mit Gegenständen hinreichende Nahrung fanden für ihren Thätigkeitstrieb und das Streben nach Bewegungsfertigkeit, so erhält ihre leibliche Bethätigung und Gewandtheit noch eine größere Ausbildung und einen mehr geordneten Charakter im geselligen Spiel. Hier treten sie mit ihren Schwestern und Spielgefährten in den engeren Kreis der Spielgenossenschaft, um sich unter Beobachtung bestimmter Regeln zu geordneter Thätigkeit dem Allgemeinen unterzuordnen und hier die bereits gewonnene Fertigkeit im Gehen, Laufen, Springen, Werfen und anderen Leibeskünsten im Dienste der Gemeinschaft nutzbar zu machen.

Die ersten Formen und einfachsten Gestaltungen dieser geselligen Bewegungsspiele laufen meist darauf hinaus, daß die Mädchen ihre Lust an der Ausführung einer gemeinsamen regelmäßig wiederkehrenden Thätigkeit finden;

sodann macht sich in den Spielen der Nachahmungstrieb geltend, und endlich werden dieselben so zusammengesetzt, daß jeder einzelnen Theilnehmerin eine besondere Rolle zufällt, mit welcher sie eine bestimmte Thätigkeit übernimmt, die ihre genaue Beziehung zu den Bestrebungen der freien Spielgemeinschaft erhält und die Aufmerksamkeit und Anstrengung jeder Einzelnen erheischt.

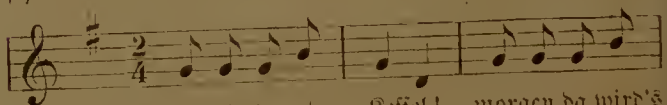
Unser Büchlein wird auch in dieser Reihenfolge die geselligen Bewegungsspiele beschreiben.

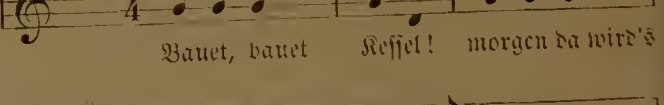
I. Nachahmungsspiele.

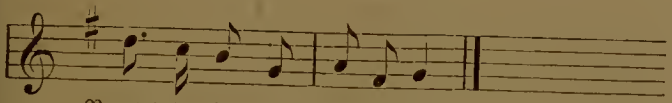
1) Eins der einfachsten Mädchenspiele der bezeichneten Art ist das bekannte

Kesselspiel

wobei sich die kleinen Mädchen im Kreise aufstellen, sich mit den Händen erfassen und nun mit Seit- oder Kreuzschritten nach links oder rechts hin bewegen, dazu singend:







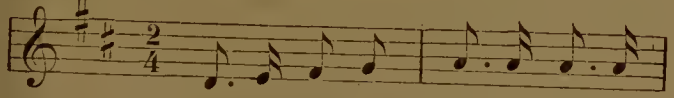
Bautz! da fiel der Kessel ein.

So wie die Stelle: „Bautz!" 2c. kommt, gehen Alle schnell in eine kauernde Stellung über.

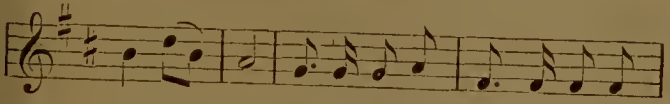
2) Beim

Gänsedieb

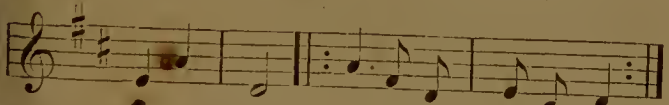
wird eine unpaarige Spielschaar vorausgesetzt, die sich auch im Kreise aufstellt und wie beim Kesselspiel in Bewegung setzt, dazu singend:



Wer die Gans ge- stohlen hat, der



ist ein Dieb; wer sie aber wiedergiebt, den



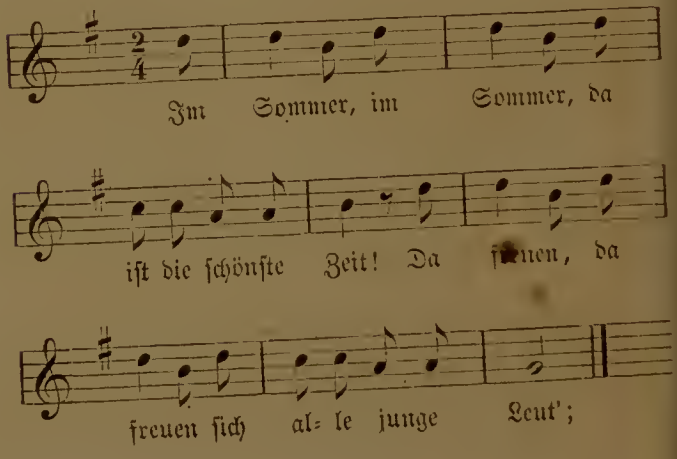
hab' ich lieb. Da steht der Gänsedieb!

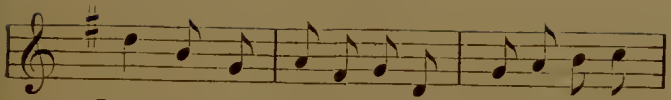
So wie die Spielschaar bis zu der Stelle kommt: „den hab' ich lieb", erfaßt jede der Mitspielerinnen hurtig

eine ihrer Nachbarinnen und dreht sich mit ihr walzend im Zweitritt einige Mal herum, wozu im schnelleren Tempo: „da steht der Gänsedieb" gesungen wird. Dieselbe Stelle wird dann ohne die Tanzbewegung wiederholt und Alle zeigen ausspottend auf diejenige, welche allein übrig geblieben war.

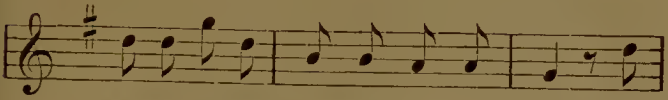
3) Das Nachahmungsspiel

ähnelt dem vorigen Spiele darin, daß sich die Mädchen gleichfalls mit Händefassen im Kreise aufstellen und singend sich im Kreise fortbewegen. Sie singen dazu:



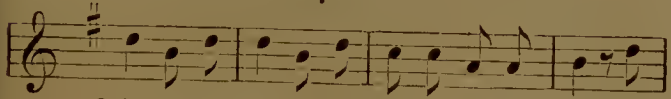


Drum se= het all' auf mich, und wer in diesem

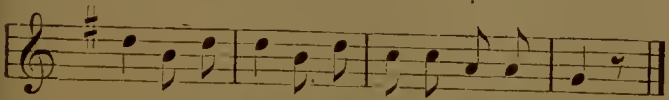


Kreise ist, der mach' es so wie ich: Das

Sowie das Lied bis dahin gesungen ist, machen Alle Halt! lösen die Verbindung mit Händefassen und richten ihr Augenmerk auf eine der Spielführerinnen, welche z. B. mit den seitlings ausgestreckten Armen die Bewegung des Fliegens nachahmt, was sofort Alle nachmachen und nun weitersingen:



Fliegen, das Fliegen, das will mir wohl anstehn; drum



muß ich, drum muß ich mich gleich auch rundum dreh'n.

Die letzten beiden Takte begleiten Alle mit einem schnellen Kreisdrehen, worauf der Kreis wieder geschlossen und der Umzug mit Gesang wie vorher fortgesetzt wird.

In gleicher Weise werden nun auch andere Stellungen oder Thätigkeiten, wie das Hüpfen, Schwimmen, Nicken, Sägen, Geigespielen u. dergl. von einer Mitspielerin, oder der Reihe nach von einer jeden im Kreise, vorgemacht und alsdann von den Uebrigen nachgemacht.

II. Laufspiele.

1. Vöglein flieg' aus!

ist ein recht heiteres Laufspiel, das kleinen Mädchen gewiß viel Freude gewährt. Eine stellt die Vogelhändlerin, die andere die Käuferin dar; die Uebrigen sind die Vögel.

Die Käuferin hat sich zu entfernen, während die Vogelhändlerin einer jeden der Mitspielenden, die sich in einer Reihe hinter der Händlerin aufstellen, den Namen eines Vogels beilegt. Ist so eine Jede benamset, so wird die Käuferin zurückgerufen.

Nach der Anrede: was wünscht die Frau? erfolgt die Antwort: „ein schönes Vögelein!" Was für eins? fragt die Händlerin weiter. „Hast du eine Nachtigall?" Nein! — „Einen Finken?" — Nein! — „Ein Rothkehlchen?" — Nein! und so geht das Fragen fort, bis endlich die Käuferin einen Namen nennt, der in der Spiel-

Lanchonzeck.

Taf II. S. 89

schaar vertreten ist. Dann ruft die Verkäuferin „ja!“ während das Vöglein, welches seinen Namen nennen hört, sofort die Flucht ergreift und nach einem nicht zu fernen, vorher bestimmten Orte läuft. Die Käuferin ist schnell hinterdrein und sucht den Flüchtling zu erhaschen. Gelingt ihr das, so gehört der gefangene Vogel zu ihrer Partei, welche an einem besonderen Orte aufgestellt wird. Gelänge es aber dem fliehenden Vöglein, wieder unangetastet zur Vogelhändlerin zurückzukommen, so mischt es sich wieder unter die Vogelschaar und erhält nun einen andern Namen. Diejenige Partei, welche zuletzt an Zahl die stärkere ist, trägt den Sieg davon.

2. Fanchonzeck

[Taf. II.]

heißt jenes Laufspiel, bei welchem sich die Mitspielerinnen, deren Zahl unpaarig sein muß, paarweis in einer Reihe hintereinander aufstellen. An der Spitze der Reihe stellt sich die eine Uebrigbleibende so auf, daß sie derselben den Rücken zukehrt und sich auch nicht umsehen darf. Sie klatscht nun in die Hände, was für das zuletzt stehende Paar das Zeichen ist, einen Schnelllauf anzutreten, indem sich beide trennen, die Eine nach links, die Andere nach rechts sich wendend, um an der Reihe hinlaufend

sich vor derselben wieder zu vereinigen. Das sucht nun die an der Spitze stehende Fanchon (Fränzchen) zu verhindern, indem sie eine von den Läuferinnen zu erhaschen sucht, ehe sich diese wieder vereinigen können. Gelingt ihr das, so wird die Gefangene „Fanchon", während sie selbst mit der frei Durchgekommenen nun als erstes Paar in die Reihe tritt. Kam aber das laufende Paar glücklich bis zur Wiedervereinigung durch, so stellt es sich ebenfalls als erstes Paar in der Reihe an.

Die Fanchon muß so lange an der Spitze der Reihe auf der Lauer stehen, bis ihr ein glücklicher Fang gelang.

3. Die beiden Blinden, oder „Jacob, wo bist du?"

Diesem sehr belustigenden Spiele liegt der Gedanke zu Grunde, wonach ein Herr seinen ungetreuen Diener Jacob sucht, um ihn mit einem locker gedrehten Taschentuche zu züchtigen.

Die Mitspielenden schließen, einander die Hände reichend, einen Kreis. Zwei, Jacob und der Herr, treten in den Kreis, nachdem ihnen die Augen verbunden worden sind.

Der Herr fragt zuerst: „Jacob, wo bist du?" worauf Jacob mit „hier!" antworten oder auch mit einer Pfeife,

einer Schnarre oder sonst einem Tonwerkzeuge sich bemerklich machen muß. So wie er die Stimme seines Herrn in seiner Nähe vernimmt, wird er sich natürlich schleunigst aus der für ihn gefährlichen Nachbarschaft zu entfernen suchen, wie auch der Herr der Richtung schnell folgen wird, von welcher die Antwort herkam.

Dadurch werden öfter höchst komische Scenen herbeigeführt; z. B. wenn der Herr durch verschiedene hörbare Anzeigen zu der Meinung gekommen ist, der flüchtige Jacob stehe vor ihm, und er erhebt mit dem Knötel seinen Arm, um nun unter dem Gelächter der Umstehenden in die Luft zu schlagen; oder wenn die Beiden plötzlich an einander rennen u. dergl. m. Gelingt es endlich dem Herrn, den Jacob zu erwischen, so lüften Beide die Augenbinde und stellen sich in den Kreis, während zwei Andere die Rolle des Herrn und des Jacob in der oben beschriebenen Weise übernehmen.

4. Die Blindekuh.

Einer aus der Gesellschaft werden die Augen verbunden; die Uebrigen bilden einen Kreis um dieselbe. Damit die Blindekuh sich nicht stoße oder zum Fallen komme, wählt man einen Raum zu dem Spiele, auf dem sich keine Hindernisse vorfinden. Wird das Spiel im

Zimmer vorgenommen, so werden etwa hinderliche Gegenstände aus dem Wege geräumt, und sollte dennoch die Blindekuh in die Gefahr kommen, sich einem harten oder für sie sonst hinderlichen Gegenstande zu nähern, so hat die Gesellschaft warnend: „es brennt!" auszurufen, worauf sie sich umkehren oder eine andere Richtung einschlagen kann.

Sobald der Blindekuh die Augen verbunden sind, wird sie mit einer feierlichen Förmlichkeit ihrem Geschick überlassen. Eine führt sie bei der Hand und die Gesellschaft ruft ihr zu:

Blindekuh, wir führen dich!

Blindekuh fragt: Wohin?

Antwort: In die Wüste; wehre dich!

Frage: Gegen wen?

Antwort: Es giebt da der Hunde viel,
Davon dich jeder beißen will;
Wenn sie dir zu mächtig sind,
Flieh' vor ihnen wie der Wind!

Bei den letzten Worten wird sie von ihrer Führerin am Arme im Kreise gedreht und ist nun entlassen. Sie ist jetzt bemüht, eine der Mitspielenden zu erhaschen, welche lustig um sie herumspringen, sie necken, sie zupfen oder durch Zurufen und schnelles Beiseitespringen irre leiten,

bis es ihr gelingt, Eine zu erhaschen. Sie lüftet nun das Visir, und die Augenbinde wird der Gefangenen umgelegt.

Im Freien muß der Spielplatz abgegrenzt werden, weil es sonst der Blindekuh schwerlich gelingen dürfte, je eine der Mitspielerinnen zu erwischen.

Es ist nicht genug, daß die Blindekuh nach mancherlei Kreuz- und Querzügen eine ihrer Spielgefährten mit den Händen erhasche. Das ist nur die leichtere Form dieses Spieles.

Die schwerere Gestaltung des Spieles besteht darin, daß die Blindekuh die Gefangene mit der Augenbinde auch erkennen muß. Sie kann zu diesem Zwecke wohl Hände und Oberkleid betasten, auch der Gefangenen einen Ton oder irgend einen Laut angeben, den diese nachmachen muß, damit sie daraus die Stimme erkenne. Erst wenn sie nach diesen erlaubten Untersuchungsmitteln den richtigen Namen der Gefangenen nennt, wird sie frei und von der Erkannten abgelöst.

5. Dieses Erkennen der Gefangenen durch hörbare Zeichen hat man auch zu einem besonderen Spiele unter dem Namen der

stillen Blindekuh

gestaltet. Hierbei erhält die Blindekuh einen Stab in die Hand, während die Gesellschaft mit Händefassen einen Kreis schließt und mit Galoppiren oder Kreuzhüpfen lustig um dieselbe tanzt. Der wirbelnde Kreis wird im Nu zum Stehen gebracht, wenn die Blindekuh mit ihrem Stabe dreimal auf den Boden stampft. Sie streckt ihren Stab im Kreise aus, und wen sie damit berührt, der muß den Stab erfassen. Um nun zu ermitteln, wer ihren Stab erfaßt habe, steht es der Blindekuh frei, von der Festgestellten ein dreimaliges hörbares Zeichen zu verlangen, was in dem Angeben höherer oder tieferer Laute bestehen kann, welche die Blindekuh selbst vormacht. Nach diesen drei abgegebenen Lauten muß die Blindekuh den Namen nennen; sie wird verlacht, wenn ein falscher Name zum Vorschein kam. Der Ringeltanz wiederholt sich dann wie vorher, bis Eine richtig ermittelt wurde, die nun die Rolle der stillen Blindekuh übernimmt.

6. Das Topfschlagen

schließt sich den vorher beschriebenen Spielen dadurch an, daß es mit verbundenen Augen vorgenommen wird. Man stellt auf einem freien Platze einen irdenen Topf auf den Boden, oder noch besser auf einen in der Mitte des Spielplatzes eingeschlagenen Pfahl von 2—3 Fuß

Höhe. In einer bestimmten, allen Mitspielenden bekannten Anzahl von Schritten vom Topfe entfernt, wird Einer aus der Gesellschaft das Gesicht verbunden und ihr zugleich ein Stock in die Hand gegeben, mit dem sie den Topf zu zertrümmern sich anschickt. Beim Verbinden der Augen wendet die Topfschlägerin ihr Gesicht dem Topfe zu, um sich die Richtung zu merken, die sie einzuschlagen hätte. Nach dem Verbinden hat sie jedoch sich drei Mal um sich selbst herumzudrehen, wobei sie sich zu bemühen hat, die ihr ursprünglich gegebene Richtung nicht zu verlieren. Gewöhnlich verliert sie dieselbe jedoch schon beim ersten Umdrehen, da man sich mit verbundenen Augen gar leicht täuscht. Es ist höchst komisch anzusehen, wenn die Blindekuh sich nun anschickt, mit erhobenem Stabe auf den Topf mit der ihr bekannten Schrittzahl loszusteuern und wähnt, ihr Ziel sicher zu erreichen, während sie doch weit davon abkommt. Doch jetzt ist die gehörige Schrittzahl zurückgelegt, der Stab wird zum verhängnißvollen Schlag erhoben und — Bautz! da liegt der Topf — in Stücken? ach nein, der Schlag ging nur in die Luft und der Topf steht unversehrt beiseits, wie sich die Schlägerin selbst überzeugen kann, da sie nach dem Schlage die Kopfbinde lüftete. Unter dem Spottgelächter ihrer Spielgenossinnen übergiebt sie die Augenbinde der Folgenden, welche unter

denselben Ceremonien das Spiel unternimmt. Es wird so das ergötzliche Spiel fortgesetzt, bis endlich durch einen glücklicheren Streich unter allgemeinem Jubel der Topf in Trümmer zerfliegt.

Es ist nicht gestattet, der Blindekuh vor dem Schlagen irgend eine Andeutung über die einzuschlagende Richtung zu geben.

7. Das Mattmachen

ist für die Mädchen ein ähnliches Spiel, wie das Barlaufen für die Knaben.

Nachdem sich die Spielgesellschaft in zwei Parteien getheilt hat, wird auf einem ebenen freien Platze Aufstellung in der Weise genommen, daß beide Gesellschaften auf etwa 20 Schritt einander gegenüber stehen. In der Mitte zwischen beiden Gesellschaften wird eine Grenzscheide durch eine in den Sand gezogene oder sonst wie bezeichnete Linie hergestellt.

Jetzt beginnt das Spiel damit, daß Einzelne herüber und hinüber in das feindliche Gebiet einzubrechen und eine ihrer Gegnerinnen mit der flachen Hand zu berühren versuchen. Sowie das Einer gelingt, hat sie „Matt!“ auszurufen, sich aber auch eiligst wieder vom feindlichen Gebiet zu entfernen. Denn wenn es der mit „Matt“

Berührten gelingt, ihre Verfolgerin noch auf eigenem Gebiete zu erwischen, so hat diese das Spiel verloren.

Wer regelrecht matt gemacht worden ist, muß als Gefangene vom Spiel abtreten und am Gefangenschaftsmale stehen, deren jede Partei eins hat. Das Spiel setzt sich auf diese Weise fort, bis eine Partei vollständig matt gemacht worden ist.

8. Katze und Maus.

(Taf. III.)

Eine nicht zu kleine Spielschaar gruppirt sich mit Händefassen zu einem Kreise, wobei die Einzelnen nicht zu enge stehen dürfen, damit zwischen ihnen das Durchschlüpfen leicht möglich wird. Nach der Reihe oder nach Wahl der Gesellschaft werden zwei Mädchen für die Rollen der „Katze" und „Maus" ausersehen, die sich einander zu verfolgen haben.

Die Maus steht innerhalb, die Katze außerhalb des Kreises. Die Katze spricht:

„Mäuschen, Mäuschen, komm heraus!"

Maus: „Ich mag aber nicht!"

Katze: „Dann kratz' ich Dir die Augen aus!"

Maus: „So fahr' ich zu meinem Löchlein 'naus!"

Nach diesem kurzen Zwiegespräch beginnt nun die Mäusejagd, bei welcher den Beiden die Hauptrolle zufällt, indem die Katze die Maus zu erhaschen sucht; die im Kreis Stehenden sind aber bei diesem Kampfe nicht unthätig, sondern greifen vielfach fördernd oder hemmend in denselben ein.

Die Maus kann aus dem Kreise heraus, wie in denselben hinein laufen und die Katze ihr folgen, je nachdem es die im Kreise Stehenden zulassen. Die Mitspielerinnen lassen die Maus auf ihrer Flucht den Kreis herein oder hinaus passiren, indem sie denselben öffnen; d. h. durch Hochheben der Arme das Durchlaufen erleichtern; sie können ihn aber auch für die nachfolgende Katze sofort schließen, indem sie sich schnell niederkauern und mit den zur Erde gehaltenen Händen eine Kette bilden, welche weder Katze noch Maus überspringen dürfen.

Je nachdem die Gesellschaft für die Katze oder für die Maus Partei ergreift, schließt oder öffnet sie auf diese Weise den Kreis. Bald wird der Kreis auf der einen Seite geöffnet, auf der andern aber geschlossen. Will man der abgehetzten Maus einige Ruhe gewähren, so wird der ganze Kreis geschlossen, wenn sie sich innerhalb desselben befindet, während die Katze draußen steht und abwarten muß, bis man ihr den Kreis wieder öffnet.

Katze und Maus.

Taf. III, S. 47.

Um aber dann und wann auch der Katze das Fangen zu erleichtern, wird auch einmal der ganze Kreis geschlossen, wenn Katze und Maus sich außerhalb desselben befinden. Alsdann entspinnt sich ein Wettlauf um die Grenzen des Kreises, bis hier oder dort eine mitleidige Seele den Kreis öffnet und der Maus das Hineinschlüpfen ermöglicht, gleich darauf aber der Katze das Nachdringen verwehrt. Wenn der Kampf lange ohne Entscheidung bleibt, so wird auch wohl der ganze Kreis geöffnet und nun ist das Spiel bald beendigt.

Es verlangt dieses Spiel ebenso große Aufmerksamkeit und Mitthätigkeit von Seiten der umstehenden Mädchen, wie von den beiden Hauptpersonen. Wenn die Katze endlich ihren Fang gethan, kommt ein anderes Paar an die Reihe.

9. Das Kämmerchenvermiethen

ist ein hübsches Haschspiel, das im Freien am Geeignetsten in einem Baumgarten vorgenommen wird. Man wählt nach der Zahl der Mitspielenden eine Zahl von Bäumen aus, die auf irgend eine Weise mit Zweigen u. dergl. kenntlich gemacht werden. Alle stellen sich an einen der ausgezeichneten Bäume, die nicht zu nahe bei

einander stehen dürfen; nur eine der Mitspielenden ist überzählig und hat **keinen** Baum. Sie stellt sich aber auf die Lauer, um sich ebenfalls in den Besitz eines Baumes zu setzen. Sie geht hin und her mit der Anfrage: Ist hier kein Kämmerchen zu vermiethen? wird aber mit „Nein!" abgewiesen und zum Nachbar geschickt. Bei diesem Umfragen winken sich aber die an den Bäumen stehenden Nachbarn einander zu und blitzschnell, namentlich wenn die ein Kämmerchen Suchende ihnen den Rücken zukehrt, wechseln sie ihren Standort. Dieses Hinüber- und Herüberhuschen von einem Baume zum andern setzt sich so fort, bis die Freistehende einmal schnell hinzuspringt und einen augenblicklich freigewordenen Baum besetzen kann. Diejenige, welcher sie hierbei den Vorrang ablief, muß nun ein Kämmerchen auf dieselbe Weise suchen. Wenn es der Kämmerchen-Mietherin nach langem Suchen nicht gelang, einen Platz zu erhaschen, so steht ihr das Recht zu, einen allgemeinen Wechsel der Plätze zu veranlassen, indem sie laut ausruft: „rührt euch!" oder „verwechselt, verwechselt das Bäumchen!" Sowie sie nämlich mit Händeklatschen das Zeichen dazu giebt, müssen alle untereinander ihre Plätze wechseln, und währenddem bemüht sich die Platzsuchende einen augenblicklich freigewordenen Platz an einem Baume zu gewinnen.

Dieses Spiel kann übrigens auch in einem Zimmer oder Saale gespielt werden, wo man die Gesellschaft auf umhergestellten Stühlen vertheilt.

10. Das Drittenabschlagen

erfordert eine größere Gesellschaft, die aus einer geraden Anzahl von Personen besteht, welche sich paarweis in einem Kreise so aufstellen, daß immer eine Person dicht hinter der anderen steht, Alle aber mit dem Gesicht kreiseinwärts, und die einzelnen Paare mindestens 4—6 Schritte auseinander. Das eine Paar löst sich auf, indem sich die eine Nummer vorderhand mitten in den Kreis stellt, während die andere die Rolle der Aufschlägerin übernimmt und sich zu diesem Zwecke mit einem leicht gedrehten Tuche versieht. Die Aufschlägerin geht nun rings um den Kreis und sucht eine Gruppe zu entdecken, in welcher drei Personen hintereinander stehen. Die übrig gebliebene Spielerin stellt sich nämlich schnell und möglichst unvermerkt vor eins der Paare hin, und nun beginnt die Abschlägerin ihre Thätigkeit, indem sie rasch hinzuläuft und der zu Dritt Stehenden einen Schlag mit dem Plumpsack auf den Rücken versetzt. Diese verläßt schleunigst ihren gefährlichen Standort und stellt sich vor eines der zunächst stehenden Paare. Die Dritte in

dieser Gruppe merkt die ihr drohende Gefahr noch zu rechter Zeit und rettet sich durch ein schnelles Beiseitespringen. So geht das fort, bis Eine durch den schnellen Wechsel überrascht und von der Aufschlägerin nun getroffen wird. Die Getroffene übernimmt nun die Rolle der Aufschlägerin.

Es gilt als Regel, daß beim Wechsel der Aufstellung keine Dritte durch den Kreis, sondern immer nur rechts herum zu den nächststehenden Paaren laufen darf.

11. Das Guirlandenspiel

ähnelt einigermaßen dem Laufspiele „Katze und Maus." Es gehört dazu eine größere Anzahl von Mitspielerinnen, 20—30 und mehr. Diese treten im Kreise auf und stellen die Verbindung untereinander durch einen Stab her, von dem je zwei Nebeneinanderstehende je das eine Ende erfassen. Die Hälfte dieser Stäbe ist besonders aufgeputzt mit Blumen, Laubwerk, bunten Bändern u. dergl.; namentlich bei festlichen Gelegenheiten kann man ihnen einen besonderen Schmuck mit Blumenguirlanden geben. Die andere Hälfte der Stäbe bleibt ungeschmückt, und im Kreise werden diese beiden Stabsorten so vertheilt, daß jederzeit auf einen ausgeschmückten Stab ein nicht ausgeschmückter folgt.

Zwei Mädchen aus der Spielgesellschaft werden durch's Loos oder durch Wahl, oder auch nach der Reihe auserlesen. Die Eine stellt sich in den Kreis, die Andere mit einem Plumpsack versehen, außerhalb desselben auf. Dieser fällt nun die Aufgabe zu, jene zu fangen. Hierbei gilt aber die Regel, wonach die Verfolgerin in den Kreis nur unter einem Guirlanden- oder **geschmückten** Stabe, aus dem Kreise aber nur unter einem **ungeschmückten** Stabe laufen darf, während für die Verfolgte das umgekehrte Verhältniß gilt.

Auf die Beachtung dieses Gesetzes haben die im Kreis Stehenden zu sehen. Auch ist festzusetzen, daß die Verfolgte nur dann von der Verfolgerin geschlagen oder gefangen werden darf, wenn Beide sich entweder innerhalb oder außerhalb des Kreises befinden. Ein Hinüberschlagen über die Stäbe ist also ebensowenig statthaft, wie etwa ein Ueberspringen der Stäbe.

Gelingt es endlich der Verfolgerin, ihr Opfer zu ereilen, festzuhalten oder ihm einen Schlag mit dem Plumpsack zu geben, so treten Beide wieder in den Kreis zurück und werden dann von dem Paare abgelöst, zwischen welchem hindurch die Verfolgerin zuletzt lief.

12. Unter dem Namen

Russische Motion

ist ein einfaches Laufspiel bekannt, bei welchem die Mädchen sich im Kreise, nicht zu eng nebeneinander, aufstellen. Eine geht außerhalb des Kreises und sucht sich Jemand im Kreise aus, den sie mit dem Finger andupft, worauf diese sofort rechts herum den ganzen Kreis umlaufen muß, um so schnell als möglich wieder auf ihren Platz zu kommen. Sie hat nämlich einen Wettlauf auszuführen, denn diejenige, von welcher sie mit einem Dupf berührt wurde, muß gleichfalls den Kreis umlaufen, aber linksherum. Der Letzteren wird es gewöhnlich leichter, einen Vorsprung zu gewinnen, weil sie auf den Lauf, den sie erst veranlaßt, vorbereitet ist. Darum muß die Erstere um so mehr Gewandtheit aufwenden und namentlich geschickt und rasch auszuweichen wissen, wenn sie beim Kreis- und Wettlauf ihrer Gegnerin begegnet.

Wer bei diesem Wettlauf verlor, also zuletzt an das Ziel kam, der hat nun das neue Spiel zu beginnen.

13. Der Plumpsack geht herum.

Die Spielgesellschaft, welche nicht zu klein sein darf, stellt sich im Kreise auf, mit dem Gesicht nach der Kreis-

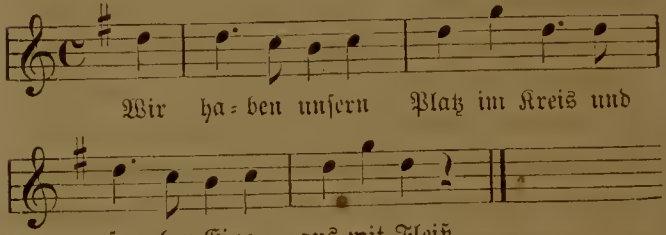
mitte gewendet, und zwar enge aneinander, wobei auch gleichzeitig Jede die Hände so auf den Rücken legt, daß der Plumpsack leicht darein gegeben werden kann.

Eine nimmt den Plumpsack und umschreitet den Kreis, dabei ausrufend: „Seht euch nicht um, der Plumpsack geht herum!“ Sie kann den Kreis mehrmals umgehen und hat dabei das Recht, derjenigen, welche sich etwa neugierig umschaut, um zu erspähen: wo der Plumpsack bleiben möchte, einen Klaps auf den Rücken zu geben.

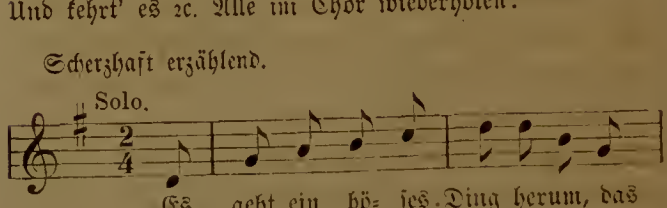
Die Plumpsackträgerin legt nun das Tuch in die Hände einer der Mitspielenden, geht aber ruhig weiter, um nicht merken zu lassen, daß sie den Plumpsack abgelegt hat. Nachdem sie ihren Rundgang noch eine Zeit lang fortgesetzt hat, ruft sie laut: „Plumpsack rühre Dich!“ oder „Plumpsack hinaus!“ und auf einmal entwickelt sich auf einer Stelle des Kreises ein reges Leben. Diejenige, welche den Plumpsack erhielt, macht ihrer Nachbarin zur Rechten durch einen Schlag auf den Rücken bemerklich, daß sie im Besitze des Plumpsacks ist. Sobald diese die Gefahr merkt, läuft sie eiligst rings um den Kreis, um so schnell als möglich sich wieder auf ihren Standort in den Kreis zu stellen. Die Plumpsackinhaberin folgt ihr auf dem Fuße, sie mit Schlägen tractirend, bis sie am Platze angelangt ist, wo sie vor

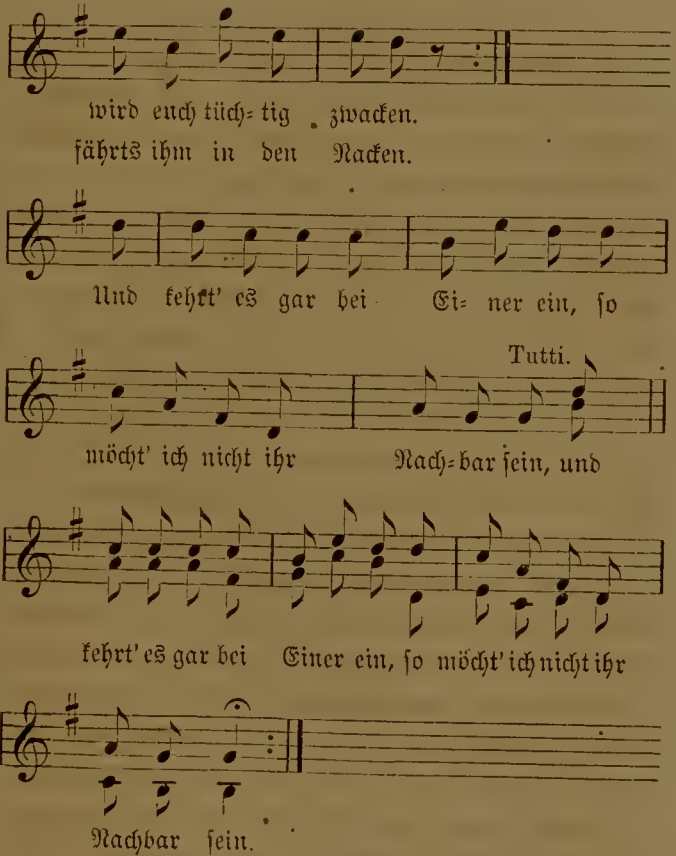
den Schlägen ihrer Verfolgerin erst gesichert bleibt. Durch hurtiges Laufen rechts um den Kreis kann man sich leicht der Schläge erwehren. Der Kreis wird nun wieder geschlossen und wer den Plumpsack hatte, beginnt das Umgehen des Kreises wie vorher.

In einigen Gegenden singen namentlich kleinere Mädchen während des Umtragens des Plumpsacks:



Größere Mädchen, denen einige Gesangsfertigkeit zu Gebote steht, halten es auch wohl so, daß die Umhergehende folgendes Lied vorsingt, dessen letzte Strophe: Und kehrt' es 2c. Alle im Chor wiederholen:




wird euch tüch= tig zwacken.
fährts ihm in den Nacken.
Und kehrt' es gar bei Ei= ner ein, so
Tutti.
möcht' ich nicht ihr Nach= bar sein, und
kehrt' es gar bei Einer ein, so möcht' ich nicht ihr
Nachbar sein.

14. Das Plumpsackverstecken.

Zu diesem Spiele gehört ein nicht allzugroßer Spielplatz. Einer aus der Gesellschaft wird der Plumpsack übergeben, worauf sich alle Uebrigen vom Spielplane entfernen müssen, so daß sie nicht sehen können, was darauf vorgeht. Diejenige, welche den Plumpsack empfangen hat, versteckt ihn innerhalb des Spielplatzes, indem sie ihn auf einen Baum oder Strauch hängt, unter einen Stein legt oder dergl. Nur vergraben darf man ihn nicht, weil sonst das Auffinden zu sehr erschwert würde.

War das Verstecken des Plumpsackes bewirkt, so klatscht die Trägerin desselben in die Hände, und sofort eilen alle Uebrigen herbei, um den Verschwundenen aufzustöbern. Wer ihn auffindet, hat das Recht, die Uebrigen mit Schlägen nach einem Male zu treiben, das an einer Seite des Spielplanes bestimmt wird. Der glückliche Finder versteckt auch den Plumpsack nun von Neuem.

Man pflegt einen rascheren Verlauf dieses Spieles dadurch herbeizuführen, daß man das Auffinden des Knötels etwas erleichtert. Wenn nämlich die Suchenden sich allzuweit von dem Versteckorte entfernen, so ruft ihnen diejenige, welche den Plumpsack versteckt hat, zu: Wasser! Wasser! wenn sie sich ihm nähern: Kohle! Kohle! und wenn sie ihm ganz nahe kommen: Feuer! Feuer!

III. Hüpf- und Springspiele.

1. Die Spiele mit dem kleinen Schwungseile.

„Nach meiner Meinung gehören die Uebungen mit dem kleinen Schwungseile zu den vorzüglichsten Uebungen eines Gymnasiums. Es ist nicht blos die Bewegung des ganzen Körpers, sowie besonders der untern und obern Glieder, wodurch sie wirksam werden; sondern ihr Werth beruht auch vorzüglich darin, daß sie sich mit vortrefflichem Anstande, der sich oft der Haltung des Tanzes nähert, ausführen lassen; daß sie nicht blos Schnelligkeit, sondern scharf abgemessene Schnelligkeit und Gewandtheit erfordern; daß sie endlich die Aufmerksamkeit und das sinnliche Beobachtungsvermögen mit Strenge fesseln.“

GutsMuths.

Die Worte des erfahrenen Turnlehrers GutsMuths bezeichnen schon hinlänglich die gymnastische Bedeutung der Spiele mit dem kleinen Schwungseile.

Selbst kleinere Mädchen entwickeln in diesen Spielen eine ungemeine Gewandtheit und Zierlichkeit und können sich stundenlang damit beschäftigen, weil in der mannigfaltigen Gestaltung derselben ein besonderer Reiz für ihre Erfindungsgabe liegt.

Das Schwungseil selbst, welches fast in jedem Seilerladen oder in den Spielwaarenhandlungen für wenige Groschen zu haben ist, besteht der Hauptsache nach aus dem aus Hanf oder Wolle gedrehten Seile, dessen Enden

mit Holzgriffen versehen sind, um das Anfassen zu erleichtern.

Die Länge des kleinen Schwungseiles richtet sich nach der Größe der Uebenden. Diese erfassen das Seil an beiden Enden, stellen sich auf dasselbe und ziehen es straff herauf bis unter die Achseln. Die Theile des Seiles, welche bei diesem Anstraffen die Achselhöhle berühren, gelten für die passenden Endtheile, an denen die Schwingerin das Seil erfaßt, und wo die hölzernen Griffe befestigt werden.

Es bestehen diese Griffe aus handlangen, bequem faßbaren und geglätteten Hölzern, welche der Länge nach durchbohrt sind, damit das Seil durchgesteckt und mit leicht lösbaren Knoten befestigt werden kann, um das Herausfallen zu verhindern. Die Dicke des Seiles braucht das Maß von 3—4 Linien nicht zu übersteigen. Es muß aber das Seil bei lockerer Drehung eine Schwere haben, welche das Schwingen desselben befördert. Wenn es in der Mitte etwas stärker sein kann als an den Enden, so wird jener Zweck damit erreicht.

Das Spiel mit dem Schwungseil besteht einfach darin, daß das an den Enden erfaßte Seil vor- oder rückwärts beim Aufspringen unter den Füßen weg und über den Kopf geschwungen wird.

Einzelnspiele mit dem Schwungseile.

Taf IV, S. 60.

Es wird erst einiger Vorübung bedürfen, um das Schwingen mit größerer Leichtigkeit ausführen zu können. Zu diesem Zwecke lernen die Mädchen zuerst das mit gestreckten Armen gehaltene Seil unter besonderer Betheiligung der Handgelenke über den Kopf vor- und rückwärts zu schwingen. Alsdann erfolgt bei jedem Vorschwingen des Seiles Uebersteigen stets mit dem linken oder mit dem rechten Beine, oder abwechselnd mit dem linken und rechten, was sich nach und nach bis zu einem leichten Niederspringen steigert. (Taf. IV, a.)

Beim beidbeinigen Aufspringen während des Unterschwingens mit dem Schwungseile muß ganz besonders darauf geachtet werden, daß das Niederspringen auf den Fußspitzen geschehe und durch ein elastisches Beugen der Fuß- und Kniegelenke unterstützt werde.

Zur leichten Führung des Seiles ist es erforderlich, daß die Mädchen auch lernen, das Seilschwingen so auszuführen, daß sie das Seil mit nur einer Hand an beiden Griffen erfassen und so seitlings links oder rechts mit nur einem Arm einen Schwung im Kreis ausführen, bei dem das Seil mit einem Dupf den Boden berührt, wie das bei Fig. b, Taf. IV zu sehen ist.

Nach einiger Uebung im Handthieren mit dem Schwungseile wird das Unterschwingen vor- oder rückwärts mit

dem Taktlaufen, oder mit dem Hinken und Hüpfen links oder rechts, auch wohl mit dem Galopphüpfen, mit Schottischhüpfen und derartigen leicht und schnellfüßig machenden Vorübungen verbunden und nach bestimmten Taktmaßen und Rhythmen dargestellt.

Von besonders ausgeprägten Spielen mit dem kleinen Schwungseil mögen nun folgende Einzel- und Gesellschaftsspiele hervorgehoben werden.

1) Sehr geeignet für das Seilschwingen ist eine bei den Mädchen beliebte Hüpfweise, die unter dem Namen des Kibitzhüpfens bekannt ist, wobei der Wechsel der Tritte gleichsam den Wachtelschlag nachahmend in dem Rhythmus

Pick — ter — wick, Pick — ter — wick,

links, rechts, links — rechts, links, rechts und sofort erfolgt. Es wird dieses Hüpfen vor- und rückwärts in Verbindung mit dem Seilunterschwingen ausgeführt.

2) Zu zwei Geschritten des erwähnten Kibitzhüpfens erfolgt viermaliges Seilunterschwingen, worauf zu den folgenden zwei Geschritten beide Griffe des Seiles schnell in eine Hand zu nehmen sind, damit nun in derselben Zeitfolge im Anpassen an das taktgemäße Hüpfen oder Gehen im Schwingen des Seiles mit Dupf auf den

Boden nach der linken oder rechten Seite hin ausgeführt werde, wie das die eine Figur bei Bild 4 zeigt. Schnell erfassen alsdann beide Hände wieder die Griffe, das Unterschwingen wiederholt sich, um von Neuem mit dem einarmigen Schwingen nach einer Seite hin in Wechsel zu treten. Es ist bei diesem Spiel darauf zu achten, daß abwechselnd der rechte und linke Arm jenes Seitschwingen des Seiles übernehmen.

3) Dieses Seilschwingen mit Schlag auf den Boden seitlings läßt sich auch also darstellen, daß es von beiden Armen abwechselnd nach links und rechts hin ausgeführt wird, wie das die eine Figur c auf Taf. IV. veranschaulicht.

4) Ein ganz besonders hübsches Kunststückchen für geübte Seilschwingerinnen besteht darin, daß nach einem Unterschwingen des Seiles ein Grifwechsel erfolgt, indem beim Aufschwingen über dem Kopfe (Fig. d, Taf. IV) die linke Hand ihren Seilgriff schnell an die rechte, und ebenso die rechte Hand an die linke abgiebt, so daß der nun folgende Seilsprung ohne Unterbrechung vor sich geht.

5) Nicht minder schwierig ist das Seilschwingen dergestalt, daß die Arme sich vor dem Leibe ohne Grifwechsel kreuzen und dennoch das Unterschwingen ununterbrochen vor sich geht.

Was die Seilschwingerinnen erst einzeln für sich geübt haben, das versuchen sie nun auch in der Verbindung zu Zweien, wie das bei Taf. V verdeutlicht wird.

6) Beide Seilschwingerinnen verbinden sich mit Fassung der zugekehrten Arme über den Hüften und nehmen nur ein Seil in Gebrauch, von dem Jede mit dem freien Arme einen Griff erfaßt.

Alle die einzeln getriebenen Hüpf- und Sprungweisen, wie Schottischhüpfen, Galopphüpfen, Schwenkhopsern und dergl. mehr, kommen nun auch in dieser Gestaltung zur Darstellung. Sowohl die Hüpf- und Sprungweisen, wie das Schwingen des Seiles, setzen eine große Gewandtheit und Taktgefühl für übereinstimmende Thätigkeit voraus, wenn das Spiel Beider wie ein Ganzes erscheinen soll.

Fast alle die unter 1—4 vermerkten Seilspiele lassen sich auch von Zweien darstellen.

7) Zwei Seilschwingerinnen erfassen die Griffe eines Seiles; die Eine hält das Seil nur mit abgestrecktem Arme, während die Andere es so zu schwingen hat, daß ihre Spielgenossin ihre verschiedenen Schwung- und Hüpfweisen ausführen kann (Taf. V). Entweder nach jedem Schwunge oder nach mehreren Schwüngen tritt der Wechsel ein, so daß bald die Eine, bald die Andere schwingt oder hüpft.

Gesellschaftsspiele mit dem Schwungseile.

Taf. V. S. 64.

8) Einen hübschen Uebungsfall giebt es, wenn Zwei ein Seil schwingen (Taf. V) und eine Dritte ihre Hüpfweisen innerhalb des Schwungseiles ausführt, wobei die Schwingerinnen mit Seit- oder Kreuzschritten seitwärts fortgehen.

Ist das schwingende Seil groß genug, so kann die Eine während des Laufens oder Springens unter oder über demselben sich auch noch des kleinen Schwungseiles bedienen. Es liegt auf der Hand, daß in dieser Weise mancherlei Wechsel eintreten können, wobei die Einen schwingen und sodann über dem geschwungenen Seile hüpfen.

Wären die Mädchen in der Ausführung aller dieser Spring- und Schwingspiele zu einer gleichmäßigen Fertigkeit gelangt, so lassen sich mehrere derselben zu recht nützlichen und schönen Gesellschaftsspielen verbinden, von denen hier einige Beispiele zur Nachahmung und weiteren Gestaltung beschrieben sein mögen.

Es stellen sich vier der Mitspielerinnen im Geviert so auf, daß sie von einem Mittelpunkte gleichmäßig auf 4—6 Schritt entfernt bleiben (Taf. VI).

Gestattet es der Raum, so können gleichzeitig 2, 3, 4 und noch mehr solcher Vierer-Gruppen antreten. Es stehen sich die einzelnen Paare wie bei den Gegen- oder Reihen-

tänzen einander gegenüber und in der That sind diese Spiele turnerische Reigen.

Es kommt hierbei darauf an, daß die Theilnehmerinnen am Spiel sich während der Schwungseilübungen oder der damit verbundenen Schritt-, Lauf- und Hüpfweisen nach dem Mittelpunkte des Geviertes zu einander nähern und sich dann wieder nach ihrem ersten Standorte zurückbegeben.

Es theilt sich zu diesem Zwecke die Spielschaar in erste und zweite Paare und der Wechsel der Schwingweisen erfolgt zuerst mit Begegnung der Gegenüberstehenden erster und zweiter Paarreihe, worauf dann **Alle** in Thätigkeit kommen.

Es schließen sich diese Spiele bestimmten Taktverhältnissen an.

Wenn in den nun beschriebenen Beispielen vier Theilnehmerinnen angenommen werden, so können ebenso gut auch acht oder zwölf in offener Ringstellung, Stirn nach Innen, dabei auftreten, wenn soviel Raum vorhanden ist, daß das Seilschwingen nicht gehindert wird.

9) Die Spielerinnen treten an wie bei Fig. VI und halten das Schwungseil mit seitlings ausgestreckten Armen hinter dem Leibe.

Das eine Paar beginnt das Spiel mit vier Taktschritten auf der Stelle, worauf die beiden Gegenüberstehenden in den folgenden vier Zeiten mit zwei Kibitzhüpfen und viermaligem Seilunterschwingen vorwärts sich soweit einander nähern, als es der Schwungkreis der Seile gestattet. Das Schwungseil befindet sich nun, mit ausgestreckten Armen gehalten, vor den Seilschwingerinnen und es folgen wiederum vier Taktschritte, denen sich in ebensoviel Zeit ein zweimaliges Kibitzhüpfen rückwärts anschließt, womit auch viermaliger Rückwärtsdurchschlag des Seiles verbunden ist. Die Zusammenwirkenden sind während dem wieder auf ihrem ersten Standorte angelangt.

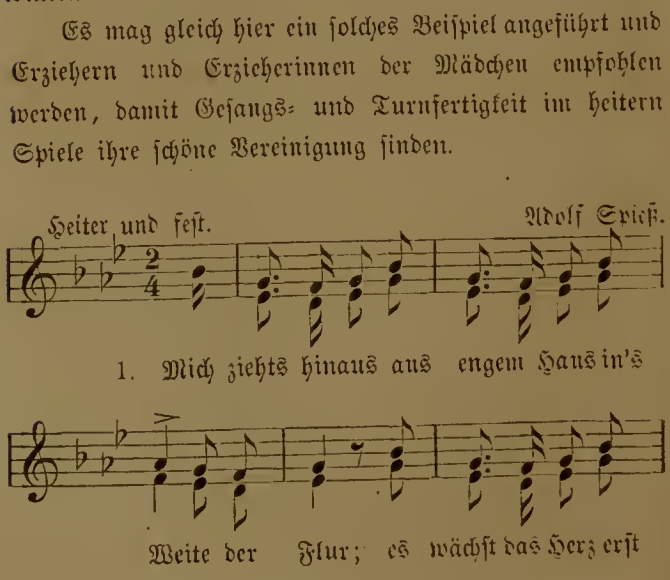
Ganz dasselbe Spiel wiederholen in sechzehn hintereinander folgenden Zeiten die beiden andern Spielgenossinnen.

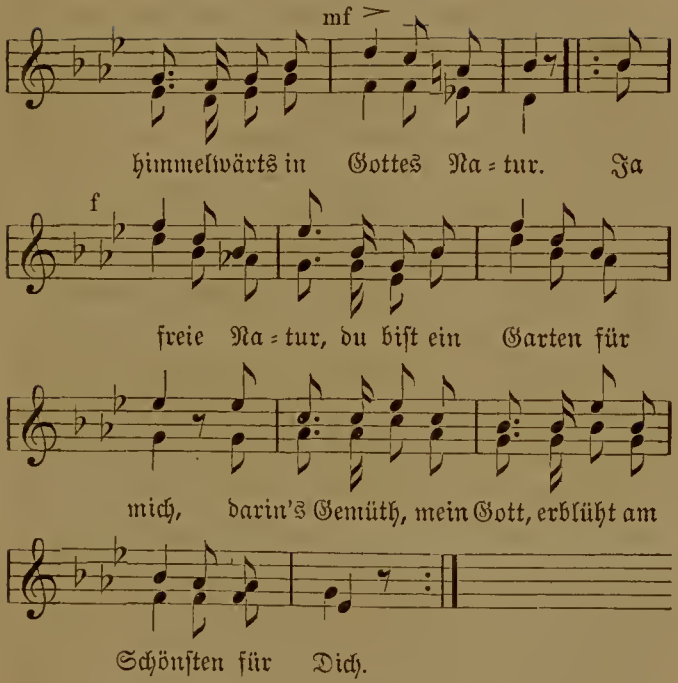
Nach diesem abwechselnden Solospiel folgt zum Schluß noch ein munteres Tutti oder Allspiel, indem alle Mitspielerinnen in 16 Zeiten jene Reihenfolge der Hüpf- und Schwingweisen wiederholen. Der ganze Wechsel des Spieles würde also in 48 Zeiten vollendet sein.

Die Einlage von 4 Taktschritten geschieht aus dem Grunde, um den Spielerinnen nach der Hüpfweise einige Ruhe zu gönnen und die zweckentsprechende Haltung des Seiles herzustellen.

Bei recht genauer und schöner Ausführung dieses Seilschwungspieles tritt leicht die Musik als belebendes Element hinzu. Denken wir uns, daß eine Schaar von Mädchen im Kreise umherstünde, um jenem Spiele ihrer Genossinnen zuzuschauen, so ist, falls die Gesangsfertigkeit der Mädchen wie billig ordentlich gepflegt wurde, die Möglichkeit geboten, daß die Zuschauenden ein munteres Lied anstimmen, nach dessen Takt sich das Seilspiel entwickelt.

Es mag gleich hier ein solches Beispiel angeführt und Erziehern und Erzieherinnen der Mädchen empfohlen werden, damit Gesangs- und Turnfertigkeit im heitern Spiele ihre schöne Vereinigung finden.





2. Ein leuchtend Blau, wohin ich schau'
Unendlich gedehnt!
O Vögelein, mit euch zu sein
Die Seele sich sehnt! Ja freie Natur ꝛc.

3. Wer weiß wie bald die Stunde schallt,
Da schwebet mein Geist
In Lüften hoch und höher noch
Als Vöglein ihr kreis't? Ja freie ꝛc.

Dr. Reber.

Das vorstehende Lied läßt sich seinen taktischen Verhältnissen nach leicht dem unter 9) beschriebenen Beispiele anpassen. Zu den beiden ersten Takten erfolgt Entgegenhüpfen mit zwei Geschritt Kibitzhüpfen und Seilunterschwingen, wobei sich die Hüpfweise dem Rhythmus ∪∪ — | ∪∪ — | des Liedes anzupassen hat.

Zu den folgenden 2 Takten geschehen 4 Taktschritte ohne Seilschwung, worauf zu Takt 5 und 6 das Zurückhüpfen mit 4 Seilschwüngen sich anschließt. Im Wechsel mit 4 Taktschritten tritt nun das zweite Paar mit derselben Thätigkeit auf, und bei der Wiederholung der Strophe: „Ja, freie Natur ꝛc." entwickeln Alle ihre kunstfertige Gemeinthätigkeit.

10) Die Mädchen treten mit derselben Haltung der Arme des Seiles an wie bei 9; das eine Paar beginnt das Spiel mit 4 Taktschritten, worauf mit zweimaligem beidfüßigen Aufspringen (das sehr leicht auf den Fußspitzen mit elastischem Beugen der Fuß- und Kniegelenke zu geschehen hat) auch zweimaliger Seilschwung erfolgt.

Diesen zwei Sprüngen schließt sich in ebensoviel Zeit ein Dreitritt | links, rechts links oder rechts links, rechts | in dem Rhythmus ∪∪ — an, währenddem das Schwungseil vor dem Leibe zu halten ist. Nun folgen wieder zwei beidfüßige Sprünge mit Rückwärtsunter-

schwingen des Seiles und Dreitritt wie vorher. Das Seil befindet sich jetzt hinter dem Leibe, wie bei Taf. VI Fig. b, und ohne Seilschwingen mit seitlings ausgestreckten Armen nähern sich die Gegenüber einander mit 4 Schottischhüpfen.

In der Mitte des Gevierts angelangt, wiederholte sich hier jener Doppelsprung mit Seilschwung im Wechsel mit Dreitritt, worauf eine Jede mit 4 Schottischhüpfen ohne Seilschwung ihre erste Stellung wieder einnimmt.

In 32 Zeiten wird dieselbe Reihenfolge der Thätigkeiten vom zweiten Paare ausgeführt und in derselben Zeit zum Schluß von Allen wiederholt, so daß der ganze Seiltanz in 96 hintereinander folgenden Zeiten zur Darstellung kommt.

11) Die Aufstellung und der Wechsel der Paare und die Gemeinthätigkeit Aller erfolgen beim folgenden Spiele wie bei den vorher beschriebenen Beispielen.

Nach 4 Taktschritten werden 4 beidfüßige Sprünge mit viermaligem Seilschwingen an Ort ausgeführt, worauf das Begegnen mit Kibitz- oder Schottischhüpfen (4 Geschritte in 8 Zeiten) folgt, während dem zu jedem Geschritt der Hüpfweise das Seilschwingen sich dergestalt anschließt, daß ein zweimaliges Schwingen des Seiles seitlings links zum Dupf auf den Boden (wie das bei

Fig. 4 veranschaulicht ist) geschieht, was sich ebenso auch rechts wiederholt.

Nach 4 Taktschritten oder einer Ruhepause von 4 Zeiten wiederholt sich dieselbe Uebung mit Rückwärtshüpfen und mit Rückschwingen des Seiles.

12) Aufstellung und Wechsel erfolgen wie vorher. In 2 Zeiten führt das eine Paar zwei Mal Schwenkhüpfen links aus; d. h. es geschieht ein zweimaliges leichtes Aufhüpfen auf dem linken Fuße, währenddem der rechte Fuß rück- und vorwärts gestreckt und hübsch im Bogen hin- und hergeschwenkt wird. Dieses Schwenkhüpfen wiederholt sich denn auch auf dem rechten Fuße, während der linke Fuß zierlich vor- und rückwärts geschwenkt wird. Das Seilschwingen erfolgt dazu von der Haltung hinter dem Leibe aus viermal in der Richtung über den Kopf.

In den folgenden 4 Zeiten begegnen sich die Gegenüberstehenden mit Schottischhüpfen ohne Seilschwingen, und etwa nach 4 Taktschritten wiederholt sich jenes Schwenkhüpfen, diesmal aber mit Rückschwingen des Seiles über den Kopf.

Die Theilnehmerinnen am Spiel mögen selbst die Zeitfolge bestimmen, in welcher die Einzelnen und Alle ihre Schwingungen zu beendigen haben.

Reigen mit dem Schwungseile.

Taf. VI, S. 70.

13) Während bei den bisher angeführten Beispielen von Seiltänzen die Thätigkeiten Aller sich denen der Einzelnen anschlossen, so kann auch zwischen jede Einzeldarstellung die Allübung gelegt werden.

Nachdem z. B. im Hinweis auf Taf. VI Fig. a und d irgend einen Wechsel von Seilspielen ausgeführt haben, machen Alle während der einzulegenden Schritte „Rechts um!" und begeben sich nun durch die Winkel des Geviert mit der gerade gewählten Schritt- und Schwingweise auf den Platz ihrer Nachbarin zur Rechten, so daß d auf den Platz von c, c auf den Platz von a u. s. w. gelangen. Das Einzelspiel wiederholt sich nun von dem Wechselpaare und beim Tutti erfolgt von Neuem der Stellungswechsel in der angegebenen Art.

Fast alle der angeführten Beispiele lassen sich in dieser Weise und Gestaltung ausführen.

Schwieriger und kunstvoller werden diese Seilspiele, wenn sie von Zweien mit Schwingen nur eines Seiles dargestellt werden, wobei sich die Zusammengehörigen fassen wie bei Taf. V nach Beispiel 6. Das Beispiel 9 z. B. ließe sich in der Aufstellung von 4 Paaren im Geviert also zur Darstellung bringen.

Denkende und gewandte Seilschwingerinnen werden nach den gegebenen Beispielen leicht noch andere solcher

Seiltänze erfinden können und sich gern damit belustigen. Ein geschätzter Arzt, Dr. v. Rußdorf, spricht sich über dieses Spiel günstig mit den Worten aus: „Das Hüpfen über ein geschwungenes Seil, welches oft kleine Mädchen mit so viel Zierlichkeit verrichten, würde jungen Damen, die nicht vor der Zeit alt sein wollen, eine sehr passende Gymnastik sein." Der Augenschein lehrt auch zu deutlich, wie vortrefflich Arme und Beine bei diesen Spielen in heilsame Thätigkeit versetzt werden und das Nützliche mit dem Angenehmen sich hier so schön verbindet, so daß damit genug Veranlassung geboten ist, diese Spiele unter der Mädchenwelt immer mehr zu verbreiten.

2. Das Spiel mit dem großen Schwungseile.

Die Spiele mit dem langen Schwungseil unterscheiden sich von denen mit dem kurzen Seile dadurch, daß man nicht selbst das Seil schwingt, sondern sich dem von einer zweiten oder dritten Person geschwungenen Seile mit seinen Sprung- und Hüpfweisen unterordnen muß. Das hier zu benutzende Seil muß eine Länge von 12—16 Fuß haben; auch hier ist es zweckmäßig, wenn es in der Mitte etwas stärker gedreht ist. Entweder wird das Seil mit dem einen Ende an einem Haken in Kopfhöhe der Spielenden befestigt, während das andere Ende von einer Mit-

spielerin erfaßt und das Seil nun in Schwung versetzt wird; oder zwei Mitspielerinnen erfassen je ein Ende und schwingen das Seil so, daß es einen weiten Bogen beschreibend mit seiner Mitte nahe am Boden vorbeischwingt.

Die Spielgesellschaft tritt hintereinander auf; die Erste geht so nahe an den Schwungkreis des Seiles als nur möglich, um die Schwingungen des Seiles zu verfolgen, das von oben an ihrem Gesicht vorüber geht. In dem Augenblicke des Vorüberschwingens muß sie dem Seile hurtig nachlaufen und so schnell sich aus dem Schwungkreise entfernen, daß sie von dem wiederkehrenden Seile nicht getroffen wird.

Nur wer in aufrechter Haltung des Körpers durchläuft, macht es richtig; das ängstliche Niederducken des Oberkörpers ist zu vermeiden.

Wenn hierin Sicherheit erlangt ist, so muß bei jedem Seilumschwunge eine der Mitspielerinnen durchlaufen. Alsdann geschieht das Durchlaufen auch von Zweien, die sich mit den Händen erfassen; ebenso kann es mit Kibitz- oder Schottischhüpfen, oder mit Galopphüpfen vor- oder seitwärts, links und rechts, auch mit Hinken auf dem linken oder rechten Fuße erfolgen.

Eine besondere Gewandtheit erfordert es, wenn die Mädchen dem vorbeischwingenden Seile nachlaufen, als-

bald aber sich schnell links oder rechts drehen und nun rücklings aus dem Schwungkreise hinauslaufen.

Die Seilspiele erleiden eine ganz andere Gestaltung, wenn das Seil den Läuferinnen entgegengeschwungen wird, so daß es von unten nach oben vor der aufgestellten Mädchenreihe seinen Schwungkreis verfolgt. Die Mädchen müssen dann das Seil im Auge behalten und den Augenblick wahrnehmen, wo das Seil ihnen entgegenkommend nahe am Boden vorbeischwingt. Denn in diesem Augenblicke ist die günstige Gelegenheit geboten, mit einem leichten Sprunge über das Schwungseil zu setzen und rasch aus dem Schwungkreise fortzulaufen.

Beim „Augenblick im Seil" springen die Mädchen über das entgegengeschwungene Seil, laufen dann aber eiligst wieder nach der Absprungsstelle zurück, also auf demselben Wege, auf dem sie hinübersprangen, denn ein Herauslaufen nach der Seite des Schwungkreises ist fehlerhaft.

Der beidfüßige Sprung zum Durchlassen des Schwungseiles, welchen die Mädchen schon am kleinen Schwungseile kennen lernten, wird nun auch am großen Schwungseil so dargestellt, daß die Betreffende nach dem Hineinspringen in das entgegenschwingende Seil sofort innerhalb des Schwungkreises stehen bleibt und bei der Wiederkehr des

Seiles stets mit beiden Füßen leicht aufspringt, um das Seil durchzulassen. Nach je 3 oder 4 Sprüngen erfolgt das schnelle Herauslaufen aus dem Schwungkreise.

Eine hübsche Verbindung des Durchlaufens und Ueberspringens ergiebt sich, wenn die Mädchen dem Seile nachlaufen, dann schnell links oder rechts Kehrt machen und das nun wiederkehrende Seil überspringen, um aus dem Schwungkreise zu laufen.

Bei der „Jagd" stellen sich die Mädchen in zwei Reihen einander gegenüber, nahe an den Schwungkreis des Seiles. Die Erste der Reihe zur Linken läuft wie oben dem Schwungseile nach, während gleichzeitig die Erste der Reihe zur Rechten über das entgegenschwingende Seil springt und so ihrer Verfolgerin entschlüpft. Dasselbe Spiel wiederholen die folgenden Paare, so daß immer gleichzeitig ein Mädchen unter dem Seile fortläuft, während die Andere daffelbe überspringt; die Eine sucht die Andere zu erhaschen, was die Letztere stets durch behendes Ueberspringen des Seiles zu vereiteln sucht.

IV. Werf- und Schlagspiele.

Die Ballspiele.

„Unter allen gymnastischen Spielen ist wohl keines so alt und so weit verbreitet, als das Ballspiel. Unbedenklich verdient dies auch diesen Vorzug. Es ist schon dadurch ausgezeichnet, daß es auf das Mannigfachste variirt werden kann. In seiner entwickelten Form kann es eine Menge Individuen in ununterbrochener Spannung erhalten. Jeder Mitspielende hat in jedem Momente Gelegenheit, durch seine Thätigkeit in das Spiel einzugreifen und ihm eine besondere Wendung zu geben. Und wie mannigfach sind die Fertigkeiten, welche die Spielenden zeigen können. Der Ball und die Manipulationen, welche mit ihm vorgenommen werden, bilden das Centrum. Der Ball wird geschlagen und es ist je nach den Umständen wichtig, ob stark oder schwach, hierhin oder dorthin; er wird geworfen, gefangen, nach einem Ziele geschleudert, und zwar ist er eine durchaus ungefährliche Schußwaffe, bewegt sich auch nicht so schnell, daß es nicht möglich wäre, durch Bewegungen ihm auszuweichen. Während dieser Operationen mit dem Ball entsteht die Aufgabe, durch schnellen Lauf ein Ziel zu erreichen, den richtigen Zeitpunkt zu diesem Laufe aufzufinden, oder die mit dem Ball Beschäftigten irre zu führen u. s. w. Der ganze Leib hat hier zu thun, das Auge hat zu sehen und zu messen, man muß angreifen und sich schützen, lauern wie auf der Jagd, auch davon laufen, springen, immer auf seiner Hut sein."

Julius Schaller.

Das Spiel mit dem Balle ist seit uralten Zeiten unter der Kinderwelt am beliebtesten und verbreitetsten gewesen. Es ist dasselbe auch durchweg ein echtes Turn-

spiel, da mit ihm die nützlichsten Leibesübungen: der Wurf, der Sprung und der Lauf verbunden werden.

Es hat seinen besonderen Reiz, das runde leicht bewegliche Ding durch die Luft zu jagen, es entweder hoch aufsteigen zu lassen uud wieder aufzufangen, oder mit ihm nach einem Ziele zu schießen. Noch lustiger wird es, wenn in Gesellschaft beim geregelten Spiele Jagd auf eine der Spielgefährtin gemacht und diese als Zielscheibe eines entscheidenden Wurfes dient.

Für Mädchen eignen sich nicht alle Ballspiele, namentlich solche nicht, mit denen angreifender Wettlauf, Schlagen mit dem Ballholz und andere heftige Leibesthätigkeiten verbunden sind. Dagegen giebt es für Mädchen einige recht passende und angemessene Bewegung bietende Ballspiele, bei denen Anstand, Zierlichkeit und Ebenmaß in Haltung und Bewegung bei den mannigfachsten Wendungen an den Tag zu legen sind.

Es ist Schade, daß uns nicht die Ballspiele der alten Griechen bekannt geworden sind, mit denen Tanz und Gesang in Verbindung auftraten, wie das Homer in der Odyssee mit den Worten andeutet:

Als sie nunmehr der Kost sich gelabt, die Mägd' und sie selber,
Tanzeten sie mit dem Ball nach abgelegten Schleiern
Und die blühende Fürstin Nausikaa hub den Gesang an.

Für Mädchen eignet sich besonders das Spiel mit dem kleinen Ball, der heutzutage durch die Fabrikation aus Guttapercha in allen Größen und mit allerliebster Färbung im Handel vorkommt. Damit lassen sich folgende Spiele gestalten.

1. Der Fangball,

ein einfaches Spiel zur Selbstbeschäftigung kleiner Mädchen, besteht darin, daß dieselben den Ball zuerst in mäßiger Höhe mit einer Hand aufwerfen, um ihn mit beiden Händen wieder aufzufangen. Das Aufwerfen geschieht einmal mit der linken, dann auch mit der rechten Hand. Spielen mehrere Mädchen mit einander, so wird ausgemacht, in welcher Reihenfolge dieser Wechsel eintritt.

Alsdann steigert sich die Leistung so, daß das Werfen und Auffangen nur mit der einen oder der andern Hand, und jede Wurfart drei Mal hinter einander richtig erfolgt. So würde sich die Reihenfolge der Thätigkeiten also bestimmen lassen:

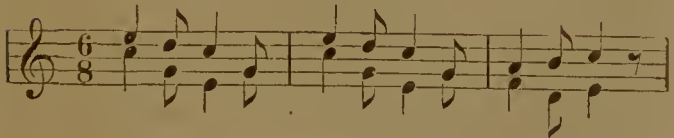
3 Mal links Aufwerfen und Auffangen mit beiden Händen,
3 = rechts = = = = = =
3 = links = und links Auffangen,
3 = rechts = = rechts =

3 Mal links Aufwerfen und rechts Auffangen,
3 = rechts = = links =

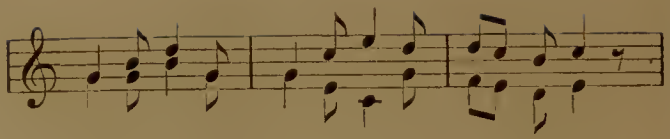
Wer diese 18 Würfe hintereinander ausführt, ist Meisterin, wer ihn fallen läßt, muß abtreten. Eine Veränderung erleidet der Fangball damit, daß der Ball an eine Mauer geworfen wird und nach dem Abprallen in der angegebenen Ordnung wieder aufzufangen ist, wobei es auf ein geschicktes Abwerfen ankommt. Mit elastischen Bällen gestaltet sich das Spiel in der Weise, daß der Ball erst mit Kraft auf den Boden geworfen und dann wie beschrieben aufgefangen wird.

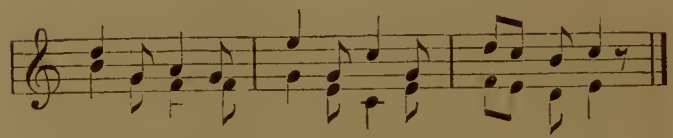
Bekanntlich hat die Fröbel'sche Schule das Spielen und Werfen mit dem Balle sehr berücksichtigt. Für kleinere Mädchen sind diese Fröbel'schen Spiellieder, denen das Ballwerfen sich anschließt, ebenso unterhaltend als körperübend, so daß einige Beispiele davon hier folgen mögen.

2. Der Ball im Bogen.



Hoch im Bo=gen kommt' ge=flo=gen, lie=ber Ball;

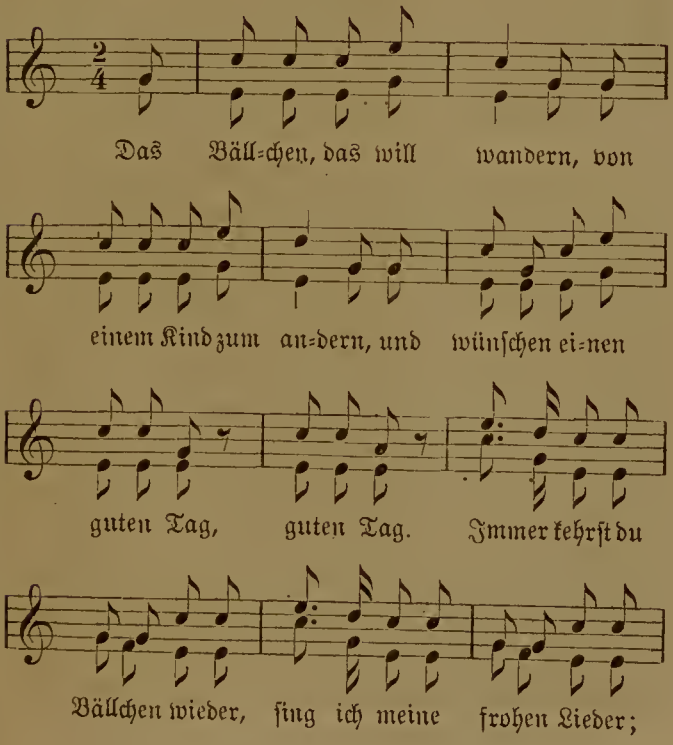


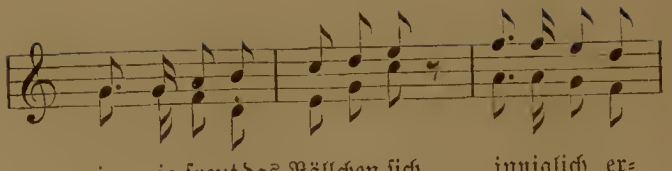


Beim Singen dieses einfachen Liedes stehen die Mädchen sich in zwei Reihen auf etwa 6—8 Schritte Abstand einander gegenüber, alle mit Bällen versehen. Es wird vorausgesetzt, daß die Spielerinnen schon im Fangball gut vorgeübt sind; denn nun sollen sie im Takte und schön im Bogen die Bälle einander zuwerfen. Zu den ersten 3 Takten wären ebensoviel Würfe auszuführen. Bei den nun folgenden 3 Takten, von „immer weiter" ab, bewegt sich jede Reihe mit 2 Schritten zu jedem Takte rückwärts, so daß der Abstand beider Reihen nach und nach um 12 Schritte vergrößert wird, wodurch natürlich auch die Schwierigkeit des Ballwerfens erhöht wird. Von der Stelle „näher wieder" rücken beide Abtheilungen mit 6 Schritten wieder auf ihren ersten Standort, so daß jede

Mitspielerin bis zum Schluß des Liedes 9 Bogenwürfe ausgeführt hätte. Bei sicherer taktmäßiger Ausführung dieses Ballwerfens gewährt dieses Spiel große Befriedigung.

3. Der Wanderball.





Bei diesem Liede stehen die Mädchen im Kreise auf etwa 6—8 Schritt Abstand von einander und sind in Einsen und Zweien abgetheilt. Nur die Einsen haben beim Anfange Bälle in der Hand, die sie beim 1. Takte ihrer Nachbarin zur Rechten zuwerfen, so daß nun alle Zweien die Bälle auffangen. Sogleich wenden sich die Einsen wieder nach links, um wiederum von der Nachbarin zur Linken zum 2. Takte einen Ball zugeworfen zu erhalten. So geht dieses Werfen und Auffangen mit Wendungen bald nach Rechts, bald nach Links bis zum Ende des Liedes weiter. Bei der Wiederholung des Liedes können dann die Bälle von rechts nach links hin in derselben Weise wandern. Auch hierbei ist schönes Bogenwerfen und sicheres Auffangen erforderlich.

4. Der Stehball.

(Tafel VII.)

Eines der einfacheren gesellschaftlichen Ballspiele ist der Steh-Wurfball, an dem sich 8—20 Mädchen betheiligen können.

Da stehen Alle im Kreis um eine ihrer Spielgefährten, welche den Ball in der Hand hält und mit „Achtung!" die Aufmerksamkeit der Spielschaar in Anspruch nimmt. Aller Blicke sind darauf gerichtet, wenn diese den Ball aufwirft, was in einer bestimmten Höhe, etwa in der von zwei Leibesgrößen der Spielenden, erfolgen muß. Im Nu zerstiebt mit dem Abwerfen des Balles der geschlossene Kreis, indem eine Jede sich so hurtig als möglich und so weit als möglich von der Werferin zu entfernen sucht. Die Schritte der Fliehenden müssen aber sofort gehemmt werden, wenn die Werferin den Ball wieder aufgefangen hat und laut ausruft: „Steht alle!" Sie hat sich mit diesem Auffangen und dem Ausrufen sehr zu beeilen, denn sonst gewinnen ihre Spielgefährten einen zu weiten Vorsprung. Wenn diese also festgebannt sind, hält die Werfende Umschau, um die Nächste zu ermitteln, nach der sie ihren Wurf richten kann.

Es ist Regel, daß Niemand durch Niederducken oder sonst eine ausweichende Bewegung sich gegen den Wurf schützen darf; vielmehr müssen Alle in dem Augenblicke des Werfens kerzengerad stehen bleiben und können höchstens der Werfenden den Rücken zukehren, um nicht vom Balle in's Gesicht getroffen zu werden.

Gelang es der Werferin eine der Mitspielenden zu treffen, so übernimmt diese den Ball und erhält zugleich auch die übliche Strafe.

Für Jede der Mitspielenden wird nämlich ein faustgroßes Loch in die Erde gegraben, das sich bei dem Standorte der Einzelnen oder auch auf einem besondern Orte befinden kann, wo diese Löcher wie die Felder eines Damenbrettes nebeneinander stehen.

Wer einen Fehlschuß that, oder selbst getroffen wurde, dem wird von einer der Mitspielerinnen ein Steinchen in das Loch geworfen.

Traf die Werferin nicht, so kehren Alle zum Kreis zurück. Wurde aber Eine getroffen, so muß diese schnell den Ball aufheben und dann wie gewöhnlich „steht alle!" rufen, um nach der Nächsten zu werfen, die wiederum den Ball aufhebt u. s. w.

Auf diese Weise kann sich das Spiel weiter fortsetzen, indem oft 6—8 zum Wurf kommen. Alle müssen nur

Der Stehball.

Taf VII. S. 85.

darauf achten, daß sie sich schleunigst von der Getroffenen zu entfernen suchen. Erst wenn Eine nicht traf, ist ein Gang beendet und die Fehlende erhält ein Steinchen in das Loch. Es kann beliebig ausgemacht werden, ob 6, 7 oder 8 Steinchen maßgebend sind für Beendigung des Spieles. Hätte Eine z. B. die bestimmten 6 oder 8 Steinchen nach verschiedenen Gängen erhalten, so wird die Strafe also ausgeübt, daß sich die Betreffende etwa 10 Schritt von der Spielschaar aufzustellen hat, während eine Jede der Mitspielenden den Ball nach ihr werfen kann. Hierbei ist es jedoch gestattet, durch geschicktes Ausweichen dem Strafwurfe zu entgehen.

Es muß namentlich als Regel festgehalten werden, daß keine Spielerin eher: „steht alle!" rufen darf, bis sie den Ball wirklich in den Händen hat.

5. Der Kreisball.

Bei Kreisball stellen sich die Mädchen in möglichst regelmäßigen Abständen in einem Kreise auf, dessen Größe sich nach der Wurffertigkeit der Mitspielenden richtet; der Durchmesser des Kreises muß nämlich von einer solchen Ausdehnung sein, daß alle Spielerinnen mit dem Balle bequem von einem Ende bis zum andern werfen können.

um eine ihrer im Kreise stehenden Gefährtinnen zu treffen. Jede bezeichnet ihren Platz mit einem Steine oder irgend einem anderen Malzeichen.

Befinden sich nun alle in der Kreisaufstellung, so beginnt das Spiel damit, daß der Ball wandert, d. h. er wird von der Einen der Andern zugeworfen, ganz beliebig der Reihe nach, oder hinüber und herüber. Eine Jede muß aufmerken, daß sie den zugeworfenen Ball auch auffängt; denn es dient dieses Zuwerfen des Balles nur als Einleitung so lange, bis Eine den Ball fallen läßt. Alsdann muß sich diese in den Kreis stellen und sich als Zielscheibe für das Werfen der Uebrigen behandeln lassen. Der Ball wandert nun nicht mehr, sondern wird zum Werfen der in den Kreis Gebannten verwendet. Die Verfolgte sucht sich ihrerseits dadurch zu retten, daß sie denen aus dem Wege geht, die den Ball haben, indem sie sich schnell nach dem entgegengesetzten Raume des Kreises begiebt. Sie ist aber auch hier nicht lange sicher, denn ihre Widersacher werfen den Ball einer ihrer Gespielinnen zu, in deren Nähe sich die Verfolgte gerade befindet, so daß diese immer hin und her zu fliehen genöthigt wird.

Doch jetzt wirft Eine aus der Spielschaar den Ball nach der Verfolgten — trifft aber nicht, und muß deshalb nun auch mit in den Kreis treten und dasselbe Ge-

schick mit der zuerst Verfolgten theilen. Auf diese Weise können immer mehr in den Kreis gebannt werden.

Sobald jedoch Eine von den Verfolgten mit dem Balle getroffen wird, so hat diese den Ball schnell aufzunehmen, während die Uebrigen eben so schnell die Flucht ergreifen und ihren Platz verlassen, um von Derjenigen wegzukommen, welche den Ball auffing. Auch hier wird die Flucht gehemmt wenn die Ballfängerin: „steht alle!" ausruft. Keine darf sich dann von dem Platze rühren, auf dem sie gerade war, und wenn sie in der Hast einige Schritte darüber hinauslief, so muß sie auf den Befehl der Werferin soweit zurückgehen, als es Schritte ausmacht.

Die Werfende selbst muß mit dem Balle in den Kreis zurücktreten (denn nur von einem Punkte innerhalb des Kreises darf geworfen werden) und von hier aus eine der Entflohenen zu treffen suchen. Die dabei Getroffene muß nun auch mit in den Kreis, während bei einem Fehlschuß Alle wieder auf ihre Plätze gehen und das Spiel seine Fortsetzung erleidet.

So kann es geschehen, daß Alle in den Kreis gebannt werden und nur noch Eine übrig bleibt. Diese nimmt den Ball und begiebt sich außerhalb des Kreises, dessen Grenzen sie umlaufen kann, um eine der Darinbefindlichen zu treffen. Diese suchen natürlich immer nach der

entgegengesetzten Seite zu entfliehen, bis Eine getroffen wird, die nun als matt aus dem Kreise treten muß.

Das Spiel ist gewonnen, wenn auf diese Weise alle matt gemacht sind. Die im Kreise Laufenden können das aber zu vereiteln suchen, indem sie die Jägerin auf's Korn nehmen und es dahin bringen, daß diese das Spiel verliert. Wenn nämlich die Verfolgerin den Ball eben geworfen hat, so suchen ihn die Verfolgten schnell zu erhaschen, um damit ihre Gegnerin zu treffen, die deshalb auf der Hut sein muß und sich nach dem Werfen eiligst von dem Kreise entfernt. Denn wenn sie getroffen würde, so wäre das Spiel für sie verloren. Die Getroffene muß dann allein oder mit den von ihr bereits matt Gemachten in den Kreis eintreten, während die Uebrigen wieder Stellung auf der Kreisgrenze nehmen und das Spiel fortsetzen. Das Spiel ist gleichfalls für die Werferin verloren, wenn sie keine der im Kreise Laufenden trifft.

Beim Mattmachen kann die Verfolgende zwar quer durch den Kreis laufen, um einen Vorsprung zu gewinnen; allein der Wurf selbst darf nur von einem Punkte außerhalb des Kreises erfolgen, wie auch die Verfolgten nicht aus dem Kreise treten dürfen.

6. Das Federballspiel.

(Tafel VIII.)

Der Federball, welcher in den Spielwaarenhandlungen zu haben ist, erhält eine ganz leichte Construction durch einen Kern von Kork, der mit Leder zu überziehen ist. Damit der Kork immer voran fliegt, wird derselbe mit einem Kranz von zolllangen Federn versehen, welche den Flug regeln.

Mit netzförmig durchflochtenen Raketts werden die Federbälle geschlagen; damit der Ball hoch fliegt, ist das Netz am geeignetsten aus Darmsaiten zu fertigen.

Schon eine Person kann sich damit unterhalten, daß sie den Federball fortwährend in Bewegung erhält, ihn immer im Bogen hoch aufschlägt und das Niederfallen desselben auf den Boden durch gewandtes Schlagen zu vereiteln sucht. Zwei Ballschlägerinnen treiben sich gegenseitig ihre Bälle zu.

Als Gesellschaftsspiel wird dieses Ballschlagen so geordnet, daß sich Alle im weiten Kreise aufstellen. Die Bälle werden wie beim Reifwerfen links oder rechts herum von Einer zur Andern getrieben, oder es wird ein Kreuzfeuer eröffnet mit Hinüber- und Herüberschlagen. Die

Hauptgeschicklichkeit besteht darin, den Ball richtig aufzufangen und zugleich wieder weiterzuschlagen.

Durch wessen Schuld der Ball zu Boden fällt, dem wird dafür Eins angerechnet. Dreißig Augen machen eine Partie aus.

Schon der altgriechische Arzt Galenos empfahl aus gesundheitlichen Gründen dieses Spiel, „weil es sowohl zur Erhaltung der Gesundheit und der Geschmeidigkeit der Glieder, als auch zur Erholung des Gemüthes diene." Dann redete ihm im vorigen Jahrhunderte der französische Arzt Dr. Tissot das Wort: „weil es die Eigenschaft besitze, daß es den Körper munterer mache, und, indem es ihn geschwind zu laufen nöthige, seine Gliedmaßen stärke, die Bewegungen des Kopfes und des Halses anrege und erleichtere und dem ganzen Zustande des Körpers eine größere Beweglichkeit verschaffe."

Aus alle diesen Gründen ist es gewiß zu wünschen, daß sich dieses Spiel als ein beliebtes unter der Mädchenwelt fort und fort erhalte.

7. Das Ballonspiel oder der Grenzball.

Zu diesem Ballspiele nimmt man einen leichten, nicht zu kleinen hohlen Ball von Guttapercha. Es wird auf einem freien Platze gespielt.

Das Federballspiel.

Taf. VIII, S. 91

Die Mädchen theilen sich in zwei gleiche Spielschaaren, die sich auf ihren Spielmalen aufstellen. Jede Gespielschaft hat ein Mal, auf welchem sie beim Beginn des Spiels sich aufstellt. Es ist dasselbe vom gegnerischen Male etwa zwanzig Schritte entfernt. Hinter jeder Partei, etwa zwölf Schritt hinter dem Aufstellungsmale, befindet sich ein zweites Grenzmal, welches behütet werden muß, damit die Gegenpartei den Ball nicht über dasselbe hinaus treibe. Jede Partei sucht den Ball über das Rückenmal der Gegnerschaar zu treiben. Zu diesem Zweck wird der Ball abwechselnd herüber- und hinübergeworfen. Hätte die Gespielschaft A den Ball ausgeworfen, so darf die Gespielschaft B nur da Aufstellung nehmen, wo der ihr zugeworfene Ball niederfiel. Die Ballwerferin kann nun auf dieser Linie seitwärts hin- und herlaufen, um den Ball auf einer geeigneten Stelle nach dem Male der Gegnerinnen zu schleudern; nur darf sie dabei nicht vorwärts gehen. Die Gegenpartei hat ihre Linie zu besetzen, um das Vordringen des Balles zu verhindern. Gelang es einer Gespielschaft nach mannichfachem Hin- und Herwerfen, den Ball über das Rückenmal der Gegnerschaar zu treiben, so hat sie das Spiel gewonnen.

8. Das Ballkorbspiel.

(Tafel IX.)

Ein ebenso nützliches wie unterhaltendes Ballspiel sei der spielenden Mädchenwelt hiermit unter dem Namen „Ballkorbspiel" empfohlen. Die dazu nöthige, von H. Kluge in Berlin erfundene Vorrichtung wird auf unserem Bilde hinreichend veranschaulicht.

Ein trichterartiger aus leichtem Holz geflochtener Korb bildet den Haupttheil des Spielgeräthes. Es hat dieser Korb oben eine Weite von etwa 1 Fuß im Durchmesser; seine Länge vom Rande bis zur Spitze beträgt etwa 2 Fuß. Dieser Korb sitzt auf einem 3 Fuß langen und 1 Zoll starken Stabe, dessen Ende eine mit Blei ausgegossene Zwinge zeigt, die so schwer sein muß, daß sie den Stab mit dem Korb beim Einsetzen in das Gabelgestell stets in senkrechter Stellung erhält. Den Stab selbst umgiebt ein kleiner eiserner Cylinder, der am Stabe hin- und her geschoben und mittelst einer Schraube an den Stab geklemmt werden kann, so daß der Cylinder beliebig höher oder tiefer zu stellen ist.

An diesem etwa 2 Zoll langen Cylinder sind auf den beiden entgegengesetzten Seiten zwei zollange Stifte eingelassen (den einen bildet die Schraube), mit denen der

Das Ballkorbspiel.

Taf. IX, S. 94

Ballkorb in das oben gabelartig ausgeschnittene Holzgestell einzusetzen ist. Durch den hin- und herzuschiebenden Cylinder wird es möglich, dem Ballkorb das richtige Gleichgewicht zu geben und ihn so zu stellen, wie es die Schwere des einzuwerfenden Balles erfordert.

Es kommt nämlich darauf an, den für gewöhnlich senkrecht stehenden Korb durch die Schwere eines hineingeworfenen Balles zum Umkippen zu bringen, so daß der Ball sich von selbst ausschüttet und der Korb alsdann wieder in die Höhe schnellt.

Um dieses Umkippen zu erleichtern, ist inmitten des Korbes ein schiefer Boden ebenfalls von Korbgeflecht eingelegt, so daß der eingeworfene Ball stets die der Werfenden zugekehrte Seite beschwert.

Dieser mit dem Stabe ein Stück bildende Ballkorb wird nun in ein Gestell nach der Form einer Stimmgabel eingesetzt, dessen Gabellänge sich nach der Länge des Stabes zu richten hat. Die beiden Gabelzinken stehen $2\frac{1}{2}$ Zoll weit auseinander und auf ihrer Spitze sind zolltiefe Einschnitte zur Aufnahme der oben erwähnten beiden Stifte angebracht. Eine kleine Latte verbindet die Gabelzinken, damit der Korb am Umschlagen nach rückwärts gehindert wird. Man wird wohlthun, diese Querleiste mit Filz oder Tuch zu belegen, weil namentlich im Zim-

mer das Anschlagen des Stabes ein starkes Geräusch verursacht. Dieser Gabelaufsatz wird entweder in die Erde gesteckt oder sonst wo befestigt. Unser Bild veranschaulicht eine Einrichtung, wonach der lattenartige vierkantige Stiel der Gabel in einer Länge von etwa zwei Fuß in eine auf einem Kreuze ruhende Hülse geschoben wird. Es muß sich der Gabelstiel in der Hülse bequem hin- und herschieben lassen, und da sowohl im Stiel wie in der Hülse in regelmäßigen Abständen Löcher durchgebohrt sind, so kann man mit Hülse eines Eisenstifts den Ballkorb beliebig höher oder tiefer stellen.

Nach den gemachten Angaben wird man die Vorrichtung des Ballkorbes beliebig zusammenstellen können, bald in größeren, bald in kleineren Verhältnissen; auch die Herstellung des Untersatzes kann in verschiedener Weise getroffen werden.

Man wird sogleich bemerken, daß es namentlich auf ein leichtes Umkippen des Korbes ankommt, worauf die Construction berechnet sein muß. Wer nicht Gelegenheit hat, den Ballkorb nach der Beschreibung herzustellen oder herstellen zu lassen, der bekommt ihn käuflich in der Spielwaarenhandlung von C. Schmidt, Markgrafenstraße 55 in Berlin für $5\frac{1}{2}$ Thlr.

Was das Spiel nun selbst anlangt, so wurde die Bedeutung deffelben schon damit bezeichnet, daß es darauf ankam, den Ball, deffen Schwere im Verhältniß zu der Schwere des Korbes stehen muß, von oben so in den Korb zu werfen, daß sich der belastete Korb der geschickten Werferin zuneigt und ihr den Ball zum Auffangen wieder ausschüttet.

Die Spielerinnen ordnen sich zu diesem Zwecke nach Paaren; etwa 5—6 Paare sind zu einem Spiele gerade recht. Man bedient sich zum Werfen wohl der jetzt so häufigen Bälle von Guttapercha. Zu den oben angegebenen Verhältniffen des Korbes würde ein solcher elastischer Ball etwa von der Größe eines Kinderkopfes gehören.

Das erste Paar stellt sich so auf, daß der Ballkorb zwischen ihm steht. Die Erste wirft den Ball drei Mal nach dem Ballkorb, wobei der gegenüberstehenden Mitspielerin die Aufgabe zufällt, den etwa fehlschießenden Ball aufzufangen und ihrem Gegenüber wieder zuzuwerfen.

Wird der Ball glücklich in den Korb geworfen, so muß er beim Ausschütten auch richtig wieder aufgefangen werden. Fiele der Ball beim Ausschütten zur Erde, so wird der Wurf nicht gerechnet. Auch die auffangende Mitspielerin darf den Ball nicht fallen lassen. Wenn von jedem Paar die Eine drei Mal geworfen hat, so kommt

die Andere gleichfalls zum Wurf. Gelingt es aber nicht, bei dreimaligem Werfen den Ball einzuwerfen, oder fiel er beim Ausschütten zur Erde, so muß das betreffende Paar abtreten und das folgende beginnt das Spiel. Für jedesmaliges richtiges Einwerfen und Auffangen kann die Werferin noch einen Wurf thun.

Es kann ausgemacht werden, daß jedes Paar 6—8 Mal zum Werfen antritt. Die Zahl der gelungenen Würfe wird jedem einzelnen Paar zu gute geschrieben und nach einem Rennen zusammengezählt. Hatten mehrere Paare gleiche Zahl, so stechen sie unter sich um den Preis mit dreimaligem Werfen, bis eine Entscheidung durch einen Vorsprung erfolgt.

Man kann das Spiel auch also verändern, daß die eine Mitspielerin, welche zum Auffangen des Balles bereit ist, nun auch den Ball beim Ausschütten auffangen muß und zu diesem Zwecke schnell herbei zu eilen hat.

Der Erfinder des Spieles schlägt auch eine Veränderung desselben dergestalt vor, daß man dem Ballkorb eine solche Stellung giebt, wobei er nur umkippt, wenn zwei Bälle hineingeworfen werden. Jedes Paar stellt sich hierbei vor dem Korbe hintereinander auf. Treffen Beide den Korb nicht, so haben sie ihre Stellung jedesmal zu ändern, bis sie ihre sechs Bälle abgegeben haben. Gelingt es endlich,

den zweiten Ball hineinzuwerfen, so müssen auch Beide je einen Ball auffangen. Gelingt ihnen das, so haben sie das Recht, sich je eine neue Spielgefährtin zu wählen, mit welcher sie außer der Reihe ein Spiel wie oben angegeben, vornehmen.

Geübte Spielerinnen werden leicht einige Veränderungen anbringen können. So haben wir gesehen, wie der Ball also zum Einfallen kam, daß er zuerst ein wenig wie gewöhnlich aufgeworfen, beim Zurückfallen aber mit dem Rücken der Hand vollends zum Einfallen in den Korb hochgeschleudert wurde. Bei niedrig gestelltem Ballkorbe ist es sogar möglich, den elastischen Ball durch Aufwerfen auf den Boden zum richtigen Einspringen in den Ballkorb zu bringen, was freilich große Sicherheit im Aufwerfen voraussetzt. Händeklappen vor jedesmaligem Auffangen, Rückwärtswerfen, Umdrehen nach dem Auffangen, Auffangen im Stande auf einem Fuße oder mit Hinken auf einem Fuße sind Erschwerungen des Spieles, welche geübte Spielerinnen unter sich wohl ausmachen und dadurch die Gewandtheit und die Unterhaltung der Mitspielenden erhöhen.

9. Das Reifenspiel.

[Tafel X.]

Die zum Reifenspiel erforderlichen Werkzeuge, Reifen und Wurfstäbe, sind in den Spielwaarenhandlungen für wenig Geld zu haben; sonst kann man sich dieselben auch selbst leicht anfertigen. Von Rohr., Weiden- oder Haselruthen in mäßiger Fingerstärke wird der Reifen in der Größe von etwa einem Fuß im Durchmesser gedreht, der Festigkeit und des bessern Aussehens halber auch wohl mit Bindfaden oder mit buntem Band umwickelt. Dem etwa drei Fuß langen Stabe giebt man die auf unserem Bilde ersichtliche Gestalt, wobei ein ½ Fuß langes Querholz über dem etwas mehr als handlangen Griffe angebracht ist, so daß das Ganze das Aussehen eines kleinen Schwertes gewinnt. Es parirt dieses Querholz zugleich die Schläge der aufgefangenen Reifen, welche sonst auf die Hand fallen würden.

Das Werfen des Reifens selbst erfordert einiges Geschick, wenn es schön und zwar so ausfallen soll, daß die Reifen in wagerechter Lage hoch im Bogen fliegen und sich dabei zugleich rädelnd um ihre Mitte drehen.

Zu diesem Zweck erhebt die Werferin den Reifen mit der einen Hand, ihn locker mit zwei Fingern haltend,

Die Reifenſpiele

Taf. X. S. 100

während mit der andern Hand der Stab mit der Spitze so am Reifen eingesetzt wird, daß er den Reifen an zwei Stellen berührt, wie das die Figuren im Vordergrunde unseres Bildchens zeigen. Der Stab ist auf diese Weise leicht am Reifen angeklemmt und wird mit einem Ruck des elastischen Stabes in die Höhe geschnellt.

Das Reifenspiel ist leicht zu ordnen. Auf einem freien Platze stellt sich die Spielschaar im Kreise von etwa zwölf bis sechzehn Schritten Abstand der Einzelnen von einander auf, je nach der Wurffertigkeit enger oder weiter.

Jede Mitspielerin ist mit einem Stabe versehen und von den Reifen werden so viele in Gebrauch genommen, daß etwa drei bis vier weniger vorhanden sind, als sich Spielerinnen betheiligen.

Je nachdem es ausgemacht ist, werden die Reifen der Nachbarin zur Rechten mit der rechten Hand, oder zur Linken mit der linken Hand auf die beschriebene Weise zugeworfen. Durch Zuruf wird die Nachbarin aufmerksam gemacht, um den Reifen aufzufangen. Man läßt in der Regel dieselbe Zahl von Gängen rechts und links hintereinander folgen, doch muß darauf gesehen werden, daß beim Kreisen der Reifen links herum nicht etwa mit

dem rechten Arme geworfen wird. Das Abwerfen muß rechts und links gleich gut geübt sein.

Nächst diesem Reifenspiel, wobei der Reifen die Runde im Kreise zu machen hat, erleidet das Spiel eine hübsche Abänderung damit, daß einer Mitspielerin nach und nach alle Reifen aus der Gesellschaft zugeworfen werden, wobei also vorausgesetzt wird, daß jede Mitspielerin einen Reifen hat. Die Werfenden haben ebenso besonderes Geschick im richtigen Zuwerfen, wie die Eine im sicheren Auffangen der Reifen an den Tag zu legen. Die Letztere hat alsdann auch alle aufgefangenen Reifen wieder an ihre im Kreise herumstehenden Gespielinnen zurückzubefördern. Bei diesem Zuwerfen stellen sich die Spielerinnen auch wohl in nicht zu großen Entfernungen hintereinander auf.

Ganz besonders das schöne Werfen des Reifens im Bogen und doch nach einem bestimmten Ziele setzt große Fertigkeit voraus, sowohl im sicheren Werfen, wie im Abschätzen des Raumes.

10. Das Ringspiel.

(Tafel XI.)

Die Vorrichtungen zu dem Ringwerfen und dieses selbst sind sehr einfacher Art.

Das Ringſpiel.

Taf. XI, S. 102.

Ein metallener Ring von etwa zwei Zoll im Durchmesser hängt an einer Schnur in Kopfhöhe der Spielenden herab, entweder an der Decke eines Zimmers, Corridors u. dergl., oder im Freien an einem eigens angebrachten Holzarme, wie das unser Bild zeigt. Der Ring muß im Verhältniß zur Schnur so schwer sein, daß er leicht fortfliegt und sich pendelartig im Bogen hin und her bewegt.

Es kommt darauf an, den Ring so zu werfen, daß er an einem nach oben stehenden Haken hängen bleibt, wenn er geschickt nach demselben hin geschwungen wird. Zu diesem Zwecke muß der Haken so angebracht werden, daß er in der Bogenlinie liegt, welche der Ring beim Werfen beschreibt. Man kann diesen Punkt leicht ermitteln, wenn man die Schnur ohne starke Anspannung nach dem Punkte hinzieht, wo beim Werfen des Ringes die Pendelschwingungen endigen. Der Haken muß nämlich etwas unter diesem Punkte angebracht sein, damit der Ring beim Zurückfallen darauf hängen bleibt.

Es ist dieses Spiel eine gar hübsche Unterhaltung für Mädchen, indem es die Arme im sicheren Werfen und das Augenmaß übt. Die Werferinnen müssen eben so geschickt mit der linken wie mit der rechten Hand zu werfen im Stande sein.

Es hat das Ringwerfen besondern Reiz auch für die Selbstunterhaltung. In Gesellschaft wird es wohl so geordnet, daß eine Anzahl von etwa sechs bis acht Gängen, der Gang zu vier Würfen, gespielt wird. Der Reihe nach wirft eine Jede viermal hintereinander. Jedesmal, wenn der Ring hängen bleibt, wird Eins gut geschrieben; blieb der Ring aber viermal hintereinander hängen, so werden Sechs gutgeschrieben. Das Endergebniß wird dann zusammengestellt.

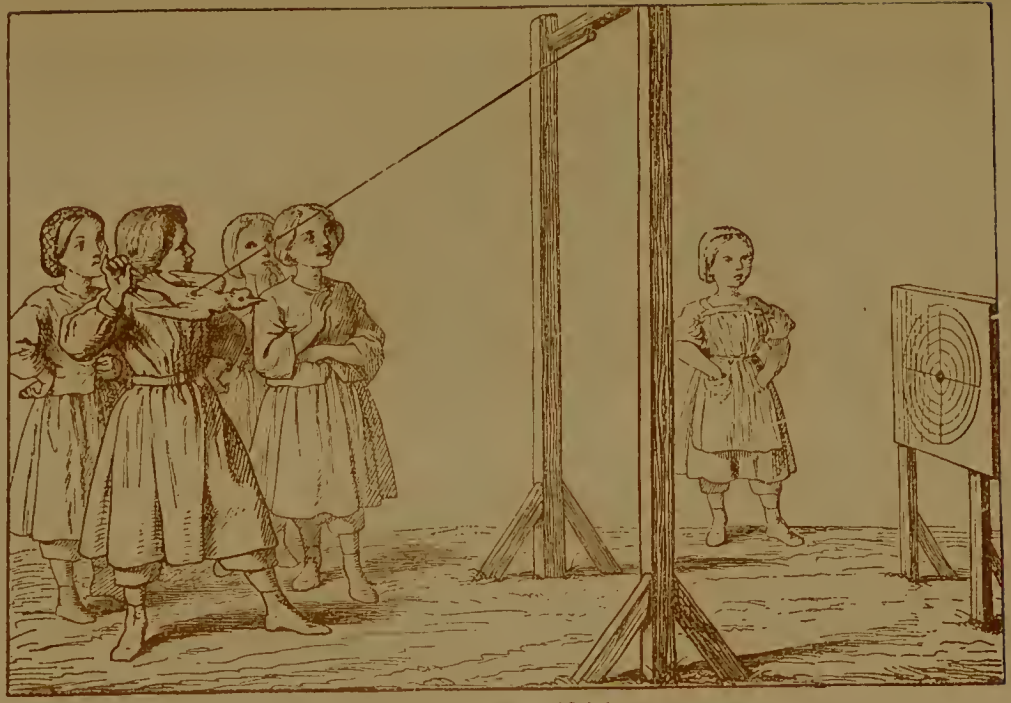
Bei gleichen Resultaten müssen die Einzelnen noch in einem Gange mit einander stechen, bis Eine Siegerin geblieben ist.

11. Das Stechvogelspiel.

(Tafel XII.)

Dem Ringwerfen ähnelt sehr das Stechvogelspiel. Auch hier kommt es darauf an, den Stechvogel so zu stellen und zu halten, daß er beim Loslassen mit seiner Spitze auf ein bestimmtes Ziel losschießt.

Der aus Eisen gegossene, zehn bis zwölf Pfund schwere Stechvogel hat eben die Form eines fliegenden Vogels mit einem scharfgespitzten Schnabel. Auf dem Rücken des Vogels ist ein Ring so angebracht, daß er, daran gehalten, sich in der Wage hält und nur nach der



Das Stechvogelspiel.

Taf XII, S. 105.

Schnabelseite hin sich der Schwere halber ein wenig abneigt.

Mit einer etwa sechzehn Fuß langen Klafterschnur ist der Stechvogel an einer sechs Fuß langen Querlatte so befestigt, daß er, lothrecht herabhängend, etwa drei Fuß über dem Boden steht. An dem Schwanze des Stechvogels befindet sich ein kleiner Riemen zum bequemeren Anfassen, wenn er zum Abschießen angezogen werden soll.

In der Richtung, welche der Stechvogel bei seinen Pendelschwingungen nimmt, ist eine Holzscheibe so angebracht, daß er bei richtigem Abschnellen auf die Scheibenmitte losschießt. Diese Scheibe, deren Stärke sich nach der Wucht des daran fliegenden Stechvogels richten muß, enthält in der Mitte das „Schwarz" als Hauptziel, während um dasselbe eine Anzahl von verschiedenen Ringen angebracht ist, welche von 1—8 oder von 1—12 mit Nummern bezeichnet sind.

Es gilt nun, den Stechvogel an dem kleinen Schwanzriemen soweit als möglich zurückzuziehen, wobei die Schnur angestrafft bleibt. Hier ist er nun so zu halten und zu stellen, daß er beim Loslassen mit seiner Spitze in das Schwarz fliegt. War die Spielerin zu diesem Zweck einige Schritte zurückgetreten, so hat nun das richtende, messende

Auge die Haltung und Bewegung der Hand zu bestimmen, so daß der Vogelschnabel mit dem Ziele in gleiche Linie fällt.

Ist das Visir richtig genommen, so wird der Faden einfach durch Oeffnen der Finger losgelassen, und der freigelassene Vogel saust nur mit Hülfe seiner eigenen Schwere dem Ziele zu. Durch Schleudern oder Werfen oder durch Rucken am Faden darf man beim Abfliegen nicht nachhelfen wollen, denn der Vogel würde aus seiner geraden Fluglinie kommen.

Je nach der richtigen Stellung wird der Vogel näher oder entfernter vom Schwarz einschlagen. Fliegt der Vogel glücklich in das Schwarz ein, so zählt das das Doppelte des letzten Ringes, während sonst jeder Schuß nach der eingeschriebenen Nummer des getroffenen Ringes berechnet wird.

Die Zahl der Gänge wird von der freien Vereinbarung der Spielschaar abhängig gemacht.

12. Das Wurfkegelspiel.

[Tafel XIII.]

Die nach unserer Zeichnung veranschaulichte Vorrichtung zu diesem unterhaltenden Wurfspiele verlangt der Hauptsache nach ein vollständiges Kegelspiel, nach

Das Wurfkegelspiel.

Taf. XIII, S. 106

welchem die Kugel nicht frei aus der Hand geworfen, sondern an einer Schnur hängend gestoßen wird.

Zu diesem Zwecke wird ein achtzehn Fuß hoher Stamm aufgerichtet, von dem oben ein sechs Fuß langer Arm ausgeht, der zum Aufhängen der Kugel dient. Kann dieser Holzarm an einer Mauer oder sonstwo angebracht werden, wobei das Kugelwerfen nicht gehindert wird, so ist das kostspielige und umständliche Aufrichten des Stammes zu ersparen.

Zwei Fuß von dem Stamme abgerückt, wird das etwa drei bis drei und einen halben Fuß lange Kegelkreuz so angebracht, wie es auf jeder Kegelbahn geschieht, die eine Ecke den Kegelspielerinnen zugekehrt. Einen halben Fuß davon ab steht der zwei Fuß hohe Kegelpfahl, welchen die Kugel bei ihren Schwingungen umkreisen muß, um von hinten in das Kegelspiel zu fliegen. Der hohe Stamm, der König im Kegelspiel und der Kegelpfahl stehen so auf einer Linie.

Die gewöhnliche Kegelkugel, deren Größe und Schwere im Verhältniß zum Kegelspiel stehen muß, hängt für gewöhnlich senkrecht an der Schnur herab und steht so etwa einen halben Fuß über dem Boden. Die Spielerin tritt mit der Kugel zurück und erhebt dieselbe mit stets angestraffter Schnur etwas über Kopfhöhe, um sie so-

dann in der Richtung rechts vom Kegelpfahl so abzustoßen, daß sie beim Zurückfliegen pendelartig durch die Kegelreihe streicht und, je nachdem der Wurf mit Kraft und Geschick erfolgte, viel oder wenig Kegel umreißt. Auch beim Abwerfen der Kugel muß die Schnur angestrafft bleiben, denn sonst entsteht ein Rucken und die Kugel fliegt unsicher in der Bahn umher. Es gilt für jede Spielerin, durch Augenmaß und sichere Hand die Richtung zu ermitteln, in welcher die Kugel zu stoßen ist, damit sie in der rechten Bahn fliegt.

Es kann beliebig ausgemacht werden: ob das Kugelstoßen mit der rechten oder linken Hand zu erfolgen hat.

Das Spiel wird nun so geordnet, daß über das Resultat der einzelnen Würfe Buch durch eine Anschreiberin geführt wird. Durch das Loos wird die Reihenfolge der Spielerinnen bestimmt, oder man macht es auch so, daß eine jede der Mitspielerinnen je einen Wurf macht; wer die meisten Kegel traf, nimmt die erste Stelle ein ꝛc.

Man einigt sich nun über die Höhe des Stammes, der abgekegelt werden soll. Man kann beliebig von 48, 50, 72, 100, 150 u. s. w. beginnen.

Jeder Mitspielerin wird die gedachte Summe als eine Schuld angeschrieben, welche sie durch das regelrechte Umwerfen der Kegel zu tilgen hat.

Wir wollen, um die Sache unseren kleinen und darin etwa noch unerfahrenen Kegelspielerinnen zu verdeutlichen, die Berechnung eines Spieles von vier Theilnehmerinnen hier folgen lassen, die mit einem Stamme von 50 beginnen.

Auguste.	Liddy.	Ida.	Emma.
50	50	50	50
43	46	42	40
38	40	36	32
31	33	33	29
26	28	24	21
20	22	18	14
19	19	12	4
14	15	3	—
13	10	—	—
		7	16

Jede Spielerin wirft zuerst dreimal hintereinander; das Ergebniß wird zusammengezählt und vom Stamm abgezogen. Nach unserem Beispiele haben also Auguste 7, Liddy 4, Ida 8 und Emma 10 Kegel getroffen. Es zählen nur diejenigen Kegel, welche beim *ersten* Durchfliegen der Kugel durch das Kegelspiel getroffen werden; die Spielerin hat deshalb die Kugel alsbald wieder aufzu-

fangen. Die Zweite hat für die Erste, die Dritte für die Zweite und sofort das Aufstellen der Kegel zu besorgen.

Wenn der König allein getroffen wird, so zählt das 8; 16 werden aber gut geschrieben, wenn „Achte um den König" fallen; d. h. wenn der König allein stehen bleibt, und 24 werden gut geschrieben, wenn alle Kegel fallen; eine „schlichte Achte" d. h. wenn 8 Kegel, den König mit eingerechnet fallen, berechnet man mit 12 und 7 Kegel mit 10. Der vorderste Eckkegel allein gilt stets 3; fliegt eine Kugel durch eine der Mittelreihen neben dem König ohne einen Kegel zu treffen, so gilt das auch 3. Wer gar keinen Kegel trifft, oder wessen Kugel durch die Reihe neben den beiden Eckkegeln fliegt, dem wird Eins mehr als Strafe angerechnet.

So lange noch Alle viel Kegel im Stamme haben, wird je drei Mal geworfen, dann blos zwei Mal, und je kleiner der Stamm wird, nur ein Mal. Wenn blos noch einmal geworfen wird, gelten auch die „Honneurs", d. h. die besonders ausgezeichneten Würfe, nicht mehr; die gefallenen Kegel zählen nur einfach.

Einer jeden Spielerin muß es darauf ankommen, ihre Schuld oder ihr Minus zu tilgen und dafür ein Plus oder einen Gewinn zu machen, wie in dem vorliegenden

Falle Ida 7 und Emma 16 gewonnen haben, welche Gewinnsumme Auguste mit 13 und Liddy mit 10 aufzubringen haben. Nach dem vorliegenden Beispiele ist das Spiel mit acht Gängen beendigt worden.

Besondere Aufmerksamkeit erfordert das Ausmachen oder das Beendigen des Spieles. Wenn nämlich schon eine oder mehrere der Spielerinnen ein Plus erreicht haben, so muß berechnet werden, wie sich das Plus der Gewinnenden zu dem Minus der noch nicht Herausgekommenen verhält.

Angenommen, daß Ida und Emma noch 23 im Stamm haben, während Auguste mit 6 und Liddy mit 9 Plus herausgekommen wären, so stehen noch acht Kegel im Stamme. Jetzt gilt es, das Plus und Minus auszugleichen. Würde eine Spielerin „alle Neun"! werfen, so wäre das Spiel sofort alle und der glücklichen Werferin werden die acht zugeschrieben. Stehen aber nur noch zwei Kegel, und die Werferin trifft fünf, so werden ihr drei, die sie zu viel warf, von der Zahl ihrer schon gewonnenen Kegel abgezogen oder zu dem etwa noch stehenden Minus hinzugerechnet.

Es wird das so fortgesetzt, bis glatt ausgemacht ist, was in manchen Fällen ein sorgfältiges und geschicktes Werfen verlangt. Mit dem Ausmachen ist das Spiel

beendigt und Plus und Minus werden so ausgeglichen, daß die im Stamm Gebliebenen ihre Summe an die Herausgekommenen zu zahlen haben.

Eine Veränderung erleidet das Spiel, wenn sich dabei zwei Parteien einander gegenüber stehen und nun ein Kamm geworfen wird. Nehmen wir an, daß je zwei Spielerinnen auf einer Seite wären, so vollziehet die eine Partei ihre sechs Würfe, deren Ergebniß 21 Kegel ist. Die Gegenpartei folgt mit ihren sechs Würfen nach und erzielt die Summe von 24 Kegeln. Alsdann hat diese Partei gesiegt, und ihr werden nicht blos die 24, sondern auch die 21 Kegel der Gegenpartei, also 45 von ihrem Stamme abgeschrieben. Wäre ein Stamm von 200 angenommen, so steht die eine Partei nach dem ersten Rennen auf 155, während die andere auf 200 stehen bleibt. Jede der **mehr** werfenden Parteien erhält also bei jedem Rennen die Summe der unterliegenden Partei mit angerechnet. Es kann vorkommen, daß die eine Partei mit 200 auf dem Stamme bleibt. Diese Partei ist dann gekämmt, wie man sich auszudrücken pflegt.

13. Das Ringkegelspiel.

(Taf XIV.)

Unsere Abbildung (Taf. XIV.) veranschaulicht uns ein recht unterhaltendes, Augenmaß und Hand übendes Wurfspiel.

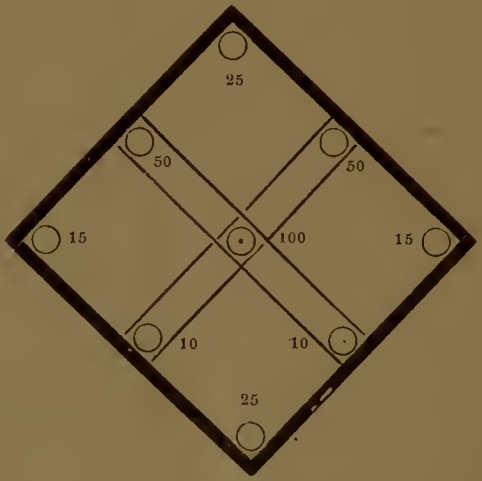
Es gehört dazu ein Kegelspiel, dessen Kegel etwas kleiner sein können, als beim gewöhnlichen Spiel. Auch stehen die Kegel hier fest auf dem Kegelkreuz, indem an dem Fuße jedes Kegels ein Stift angebracht ist, mit dem er in die auf dem Kegelkreuz angebrachten Löcher eingesetzt wird.

Die Köpfe der Kegel können ein wenig zugespitzt sein, damit ein darnach geworfener Ring leichter darauf hängen bleibt und an demselben herabgleitend am Fuße des Kegels liegen bleibt.

Außer diesem feststehenden Kegelspiele sind 9 eiserne Ringe erforderlich, welche etwa 2 Zoll im Durchmesser (jedenfalls immer weiter, als die Stärke der Kegel beträgt), weit sein müssen und mit Leinwand oder buntem Band umwickelt werden.

Es gilt, diese 9 Ringe nach und nach auf 8, 10 oder 12 Fuß Abstand hübsch im Bogen so in die Kegel zu werfen, daß sie über denselben einfallen.

Das Kegelkreuz enthält bei jedem Kegel die in beifolgender Figur eingetragene Nummer, so daß, wer z. B. den Ring über dem König einwarf, 100 gutgeschrieben



erhält, also die Möglichkeit geboten wäre, daß eine Spielerin in einem Rennen 900 gewönne. Bei den großen Werthzahlen der einzelnen Kegel muß ein verhältnißmäßig hoher Stamm angenommen werden.

Eine Spielerin nach der anderen wirft die 9 Ringe hintereinander ab, und nach jedem Rennen wird die Summe der getroffenen Kegel addirt. Jeder mißlungene

Das Ringkegelspiel.

Taf XIV, S. 113.

Wurf, bei dem also der Ring nicht an einem Kegel einfällt, wird mit 10 als Strafe angerechnet, wenn er innerhalb der Kegelreihe niederfiel, mit 20 aber, wenn er überhaupt nicht in das Kegelkreuz, sondern neben demselben niederfiel.

Auch hier wird ausgemacht: ob ein Gang mit der rechten oder linken Hand zu werfen ist.

14. Das Kugelspiel.

(Taf. XV.)

Zu diesem Spiele gehören 4, 8 oder 16 verschiedenfarbige Kugeln, etwas kleiner als die gewöhnlichen Kegelkugeln, so daß sie selbst von kleineren Mädchen leicht geworfen werden können. Es soll mit diesen Kugeln nämlich nach einem Würfel geschoben oder geworfen werden, welcher auf seinen Seiten die Nummern 3—8 enthält.

Als Spielplatz kann man ein großes Zimmer, einen Korridor, besser aber einen freien Platz in einem Hof oder Garten, ausersehen. Die Kugeln werden unter die Mitspielerinnen vertheilt, so daß eine Jede eine rothe, weiße, blaue oder gelbe, oder 2 rothe, 2 weiße u. s. w. erhält. Der Würfel wird je nach der Wurffertigkeit der Mitspielerinnen auf 20—100 Fuß Entfernung so auf-

gestellt, daß die Nummer 8 auf den Boden zu liegen kommt.

Eine Mitspielerin nach der anderen schiebt nun ihre Kugel oder ihre Kugeln nach dem Würfel, um ihn mit einem geschickten Wurf wo möglich so umzustürzen, daß die 8 nach oben zu liegen kommt. Die Zahl, welche beim Treffen des Würfels nach oben zu steht, wird notirt. Wer den Würfel gar nicht trifft, dem wird Eins als Strafe abgerechnet. Es wird vorher ausgemacht: wie viel Gänge zu schieben sind. Wer auf diese Weise die höchste Summe erreicht, gewinnt das Spiel. Sind zwei oder mehrere Spielerinnen nach den bestimmten Gängen mit einer gleichhohen Summe herausgekommen, so stechen sie mit einander, bis eine die Siegerin bleibt.

Für gewöhnlich schiebt man die Kugeln nach dem Würfel, wie beim gewöhnlichen Kegelspiel. Ist aber ein geräumiger Spielplan vorhanden, so können die Kugeln auch im Bogen geworfen werden.

15. Bodscha (Boccia.)

Es ist dieses selbst bei Erwachsenen sehr beliebte Kugelspiel offenbar dem in Italien gebräuchlichen Wurfspiele Bodscha (Boccia) nachgebildet, welches von Zweien oder von einer größeren Gesellschaft gespielt werden kann.

Das Kugelspiel.
Taf XV, S. 115.

Man wählt dazu auch am Liebsten einen freien Platz mit ebenem Boden. Nachdem die 2 Abtheilungen gebildet worden, wirft die durch das Loos bestimmte eine Kugel aus, welche als Wurfspiel (Lecco) gilt. Jede Mitspielerin hat eine Anzahl von Kugeln, die sich durch die Farbe unterscheiden können, und wovon jede Spielpartei eine gleiche Anzahl zu verwerfen hat.

Von gleichem Standorte und gleicher Entfernung aus müssen die Kugeln im Bogen so geworfen werden, daß sie dem Lecco (spr. Lecko) so nahe als möglich kommen.

Haben beide Parteien ihre Kugeln verworfen, so wird auf das Genaueste ermittelt, von welcher Partei die meisten Steine dem Wurfziele am Nächsten gebracht worden sind; wer die meisten Augen zählt, ist Sieger. Die besten Werferinnen jeder Partei gehen darauf aus, das Lecco selbst zu treffen und es möglichst wegzuschnellen. Dadurch erhält das Spiel eine ganz andere Wendung und alle schon geworfenen Kugeln verlieren ihre Geltung. Hat die Partei dieser geschickten Werferin noch Kugeln übrig, so kann sie diese dem Lecco in seiner neuen Lage näher bringen und so einen bedeutenden Vorsprung erlangen.

V. Die Rundlaufspiele.

(Taf. XVI.)

Die Spiele am Rundlauf gewähren eine vortreffliche gymnastische Uebung, indem dabei gleichzeitig die obern und unteren Gliedmaßen in Thätigkeit versetzt, und Athmung und Blutcirculation so vortheilhaft angeregt werden.

Gewiß aus diesen Gründen haben die allezeit praktischen Engländer die Nützlichkeit dieser Spiele erkannt, da man diese Vorrichtung schon länger in vielen englischen Familien unter dem Namen „Flying Course or Giant Steps“ (Fluglauf oder Riesenschritt) eingeführt hat. Namentlich in Mädcheninstituten findet sich der Rundlauf häufig vor; auch für den Zweck der Familienunterhaltung ist er in England vielfach als hübsches Gartengeräth im Freien aufgestellt und dient in kunstgerechter Benutzung auf eine zweckmäßige Weise zur Belustigung.

Die zu diesen Spielen erforderliche Vorrichtung verlangt für die Aufstellung im Freien einen glatt abgerundeten Mast von 16—18 Fuß Länge, der senkrecht fest in die Erde gerammt wird. Am oberen Ende des Mastes,

Die Rundlaufspiele.

Taf. XVI. S. 118.

der mit starken Eisenringen beschlagen ist, wird eine vom Schlosser herzustellende Vorrichtung angebracht, eine Eisenkurbel mit 4 oder 6 Hakenarmen, welche entweder auf einem starken Trichternagel ruht, der in eine mit Eisenblech ausgeschlagene Vertiefung eingelassen wird, in welcher sich die Kurbel leicht drehen kann. Andererseits kann diese Kurbel auf einem starken Eisenbolzen angebracht werden (wie das unsere Abbildung zeigt), damit sie sich leicht auf demselben drehen läßt.

Wenn man die Vorrichtung in einem Saale oder in einem Zimmer anbringen will, so erhält die Kurbel mit ihren Hakenarmen die Gestalt eines durchbrochenen Eisenringes, der mit einem Eisenbolzen an einem Deckenbalken befestigt wird, so daß sich der Kurbelring auf dem Knopfe des runden Bolzens zu drehen hat.

In die Hakenarme werden die Rundlaufstränge mit ihren Ringen eingehängt. Man kann beliebig 2, 4, 6 oder 8 solcher Hakenarme anbringen; je nach der Anzahl der Theilnehmerinnen am Spiel werden dann so viel Stränge eingehängt, als man braucht. Jeder dieser Rundlaufstränge ist so lang, daß das Ende bei senkrechtem Herabhängen etwa 2 Fuß über dem Boden schwebt. Das Ende eines jeden Stranges läuft auf etwa 3 Fuß Länge in einem Doppelstrang aus, zwischen dem in Abständen

von ½ Fuß mehrere (am Besten vier) sauber gerundete und polirte Griffhölzer von ½ Fuß Länge und ½ Zoll Stärke sprossenartig eingesetzt sind.

Gerade diese Einrichtung empfiehlt sich für Mädchen, weil der Griff und die Armhaltung leicht geändert und verschieden gestaltet werden können.

Man hat nämlich das Bedenken gehabt, daß ein solcher Rundlauf für Mädchen nachtheilig werden könne, weil bei der schrägen Stellung der Rundlaufstränge eine ungleiche Armhaltung veranlaßt werde, wonach die eine Schulter vorwiegend höher zu stehen kommt, was bei der zarteren Organisation der Mädchen leicht schiefe Schultern und andere Deformitäten zuwege bringen könnte.

Diese Befürchtungen ängstlicher Mütter sind jedoch unbegründet, und jene Bedenken fallen bei unserer Einrichtung weg, da hier ohne viel Umstände ein ganz gleichmäßiger Griffwechsel zur Bethätigung beider Leibesseiten hergestellt werden kann.

Es kommen am Rundlauf vorzugsweise drei Grifarten in Betracht. Entweder haben die Mädchen mit einem Arme Aufgriff (wie die Mehrzahl der Springenden auf unserem Bilde), wo eine Hand am untersten, die andere am obersten Griffholze Fassung nimmt, so daß entweder die linke oder die rechte Schulter der Kreismitte

zugekehrt ist, welche umlaufen wird; oder die Läuferinnen kehren der Kreismitte das Gesicht zu und nehmen Griff mit beiden Händen auf der 1. 2. 3. oder 4. Sprosse, oder auch an dem Strange über einer der Sprossen. Bei der letzteren Griffart müssen die Schultern gleich hoch stehen, und auch bei der Kreisbewegung darf sich die eine Schulter nicht nach der Seite drehen, was namentlich durch ein gleichmäßiges Anstraffen des Rundlaufes ermöglicht wird, was überhaupt bei allen Rundlaufspielen Bedingung ist, wenn die Hüpf-, Lauf- und Sprungweisen sicher und schön ausgeführt werden sollen.

Alsdann ist für Mädchen noch diejenige Griffweise zu empfehlen, bei welcher die eine Hand Aufgriff nimmt, wie bei unserer Abbildung, während die andere Hand die unterste Sprosse hinter dem Rücken erfaßt. Wir haben eine Figur auf unserem Bilde mit dieser eigenthümlichen Fassung gezeichnet, die sich deshalb empfiehlt, weil die Streckung des Rückens und das Zurücknehmen der Schultern dabei namentlich erforderlich sind.

Unsere hier gebotenen Spiele nehmen stets auf einen gleichmäßigen Wechsel des Links und Rechts Bedacht, so daß von einer vorwiegenden Ausbildung einer Leibesseite nicht die Rede sein kann.

Das Erste, was am Rundlauf zur Gesellschaftsübung zu erlernen ist, wird das Laufen im Takte sein, was leicht auf den Fußspitzen erfolgen muß, und durch festes Anziehen der Arme mit energischem Fortschnellen geschieht.

Wenn dieses leichtfüßige Abschnellen ordentlich geübt ist, so wird der Kreis mit nur wenig Schritten durchmessen, und die Läuferinnen scheinen kaum den Boden zu berühren. Die Fußspitzen sind dabei namentlich schnell vorzustrecken. In englischen Mädcheninstituten hat man deshalb diesen Flugschritt nach der berühmten Tänzerin Taglioni-Fly genannt. Es wird dieser Flugschritt ebenso rechts wie links herum ausgeführt und es gehört dann besonderes Geschick und große Behendigkeit dazu, wenn von einer der Mitläuferinnen links — oder rechts — um! commandirt wird und Alle nun schnell eine andere Richtung mit anderem Griff der Hände einzuschlagen haben.

Viele der schon bei den Spielen mit dem kleinen Schwungseil beschriebenen Sprung- und Hüpfweisen lassen sich mit dem Rundlauf verbinden; z. B. das Schottischhüpfen, Kibitzhüpfen, Kurzlauf u. s. w. Die Verbindung dieser kunstgerechten Hüpfweisen mit gewöhnlichen Schritten oder mit Laufschritten bleibt der Erfindungsgabe der Einzelnen überlassen.

Einige dieser Schreitungen und Hüpfweisen sind zu geordneten Spielen zu verwenden, von denen hier einige Beispiele folgen mögen.

1. Es wird der Griff beider Hände über der zweiten Sprosse von unten genommen, Gesicht der Kreismitte zugekehrt. Die Arme sind zum Klimmhang gebogen und ziehen das Seil straff an. Nun erfolgen im Takte 3 Kreuzhüpfe nach links; d. h. der linke Fuß hüpft leicht nach links hin, während der rechte Fuß unmittelbar darauf kreuzend hinter den linken gesetzt wird. Jeder dieser Kreuzhüpfe erfolgt in je zwei Achtelzeiten, worauf im Anschluß an die taktmäßig ausgeführten Kreuzhüpfe ein Stampftritt links sich anschließt, auf den ebenfalls $\frac{2}{8}$ gerechnet werden.

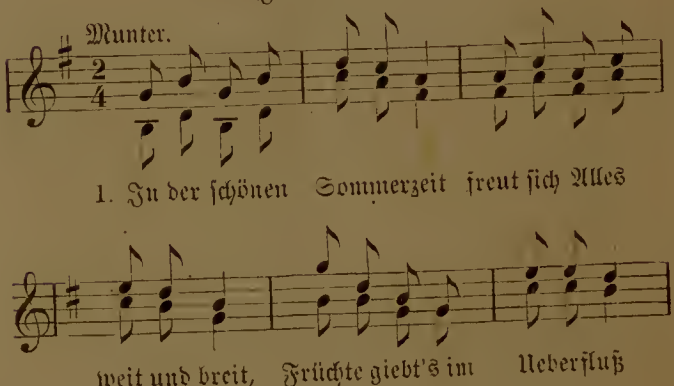
Dasselbe wiederholt sich in vier gleichen Zeitabschnitten nach rechts hin.

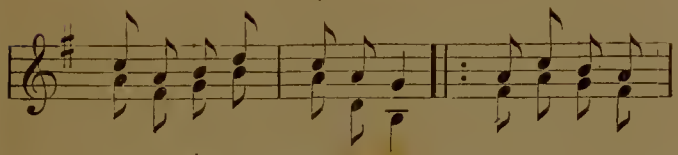
In derselben Zeitfolge erfolgt alsdann nach links hin drei Mal Galopphüpfen; d. h. das vorstellende linke Bein wird jedesmal leicht von dem nachstellenden rechten Beine weggeschlagen, so daß Vor- und Nachstellen ebenfalls in je zwei Achtelzeiten erfolgen. Dem Galopphüpfen nach links hin schließt sich das nach rechts hin an, und beide Wechsel werden gleichfalls durch einen Stampftritt in der vierten Zeit vermittelt.

Nun wird der Griff schnell gewechselt, nämlich rechts wird Aufgriff genommen und in den zu Grunde gelegten vier Zeitabschnitten wird taktmäßiges leichtfüßiges Kurzlaufen links herum ausgeführt, so daß auf jedes Achtel ein Laufschritt kommt; in der vierten Zeit erfolgt auch hier der Schwertritt und schneller Wechsel des Aufgriffs mit der linken Hand zum Kurzlauf rechts herum. Nachdem dieses Kurzlaufen zwei Mal links und rechts gewechselt, ist dieses geordnete Rundlaufspiel zu Ende.

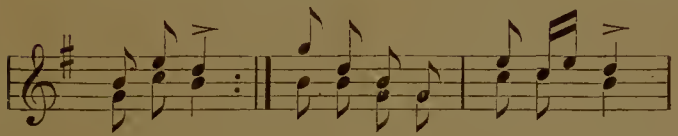
Es schließt sich dieses Lauf- und Springspiel den Taktverhältnissen des folgenden Liedes an:

Im Sommer.

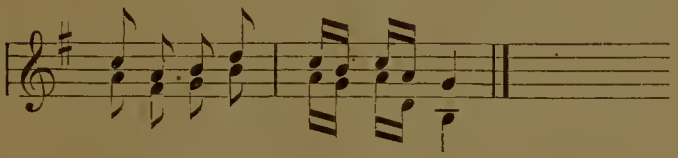




frohen Menschen zum Genuß. La la la la



la la la! La la la la la la la



la la la la la la la!

2. Sehet wie der Blumen Pracht
Uns das Herz so fröhlich macht,
Wenn im Thal und auf den Höh'n,
Ihre Lüfte uns umweh'n. La, la ꝛc.

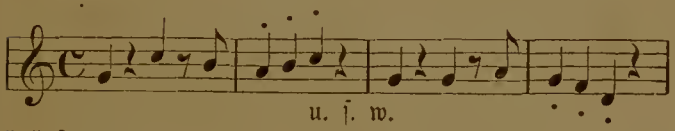
Wenn die zuschauenden Spielgenossinnen dieses Lied anstimmen, während eine Anzahl von Mädchen recht schön und genau jenen Wechsel der Uebungen darstellt, so haben wir in diesem Rundlaufreigen ein ebenso schönes wie nützliches Bewegungsspiel.

2. Eine recht lustige und zuträgliche Uebung am Rundlauf ist der Fluglauf auf einem Fuße. Der Kreislauf wird z. B. mit Aufgriff des rechten Armes nur mit Bethätigung des rechten Fußes ausgeführt, der nur mit der Spitze den Boden berührt und in kurzen Absätzen durch elastisches Abschnellen vom Boden die Laufbahn zurücklegen hilft, so daß die Läuferinnen schnell dahinschwebend kaum den Boden zu berühren scheinen. Die Leichtigkeit dieses Springlaufes muß namentlich durch das kräftige Anziehen mit dem rechten Arme unterstützt werden.

Wird bei diesem Schwebe- und Springlauf eine Schnur oder ein Stab über die Lauflinie gehalten, so ist das Ueberspringen eines solchen Hindernisses durch energisches Abschnellen mit dem Springfuße und gleichzeitiges Klimmziehen des betreffenden Armes zu vermitteln. Man kann die Kreislauflinie auch mit zwei oder vier solchen Hindernissen in gleichen Abständen besetzen und es sieht gar hübsch aus, wenn die Mädchen sich in gleichmäßig wiederkehrenden Zeitabschnitten und in verhältnißmäßigen Abständen von einander in der gedachten Weise leicht aufschnellen. Als anstrengend ist dieses Spiel nicht allzulange fortzusetzen.

Es wird vorausgesetzt, daß sich diese Springlaufarten ebenso wie auf dem rechten Fuße, nun auch auf dem linken Fuße mit Aufgriff des linken Armes wiederholen.

Ein recht gefälliges Spiel ergiebt sich, wenn die Mädchen bei Aufgriff mit dem rechten Arm auf dem rechten Fuße zwei solcher Springlaufschritte ausführen und dann mit Linksantreten einen Schottischhupf daran schließen, was sich so im Wechsel fortsetzt und dann auch umgekehrt mit Aufgriff des linken Armes wiederholt, so daß sich der Wechsel dieser Hüpfweisen in taktgemäßer Ausführung an den Rhythmus:



knüpfen läßt.

3. Mit Griff beider Hände über der zweiten Sprosse wird Galopphüpfen links und rechts herum im langsameren wie im ganz schnellen Tempo ausgeführt. Wenn der Wechsel von links nach rechts oder umgekehrt eintreten soll, so wird das durch einen Schwertritt des betreffenden Fußes vermittelt. Auch hier läßt sich ein geordnetes Spiel durch Verbindung mit dem obenerwähnten Kreuzhüpfen, sowie mit Kurzlauf links und rechts herum, herstellen.

Wenn für diese Wechsel ein bestimmtes Zeitmaß festgesetzt wird, so schließen sich diesen Spielen leicht passende Lieder oder Musikstücke an (wie das unser Buch zeigte),

welche die Mädchen bei der Ausführung entweder nur im Sinne haben oder bei größerer Gesellschaft auch wirklich laut werden lassen.

Aufmerksame und geschickte Mädchen dürften nach den gegebenen Beispielen recht wohl im Stande sein, solche Spiele zu erfinden und zu ordnen.

Für Mädchen von 12—14 Jahren bieten diese Rundlaufspiele gerade das rechte Maß der Leibesübung, indem sie den Grad einer leichten Anstrengung nicht überschreiten. Daß die Mädchen sich am Rundlauf nicht wild herumschleudern, sondern ihren Spielen immer das Schöne und Kunstgerechte zu geben wissen, versteht sich wohl von selbst.

Nächst dem Anziehenden und Erheiternden dieser Spiele ist ihr gesundheitlicher Nutzen besonders anzuschlagen. Man braucht nur daran zu erinnern, wie dabei eine angemessene Betheiligung der Ober- und Unterschenkelmuskel herbeigeführt wird, während zugleich auch die vortheilhafteste Kräftigung der Brustorgane und die Anregung eines lebendigeren Blutlaufes damit im Zusammenhange stehen.

Dresden, Druck von E. Blochmann u. Sohn.

WELLCOME LIBRARY INSTITUTE

Druck von G. [illegible] in Sohn.